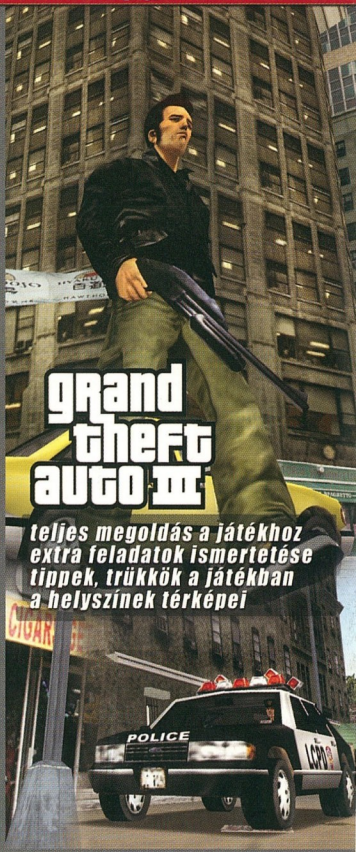
pc. games

ajándék 48 oldalas végigjátszás melléklet

részletes végigjátszás
alküldetések megoldásai
Free Ride Extreme küldetések
fegyverek könyve



teljes megoldás a játékhoz
extra feladatok ismertetése
tippek, trükkök a játékban
a helyszínek térképei

Grand Theft Auto 3

Portland

Luigi

5... *1. Luigi's Girls*
5... *2. Don't Spank Ma Bitch Up*
5... *3. Drive Misty For Me*
5... *4. Pump Action Pimp*
5... *5. The Fuzz Ball*

Joey

6... *1. Mike Lips Last Lunch*
6... *2. Farewell Chunky Lee Chong*
6... *3. Van Heist*
6... *4. Cipriani's Chauffeur*
6... *5. Dead Skunk In Da Trunk*
7... *6. The Getaway*

Toni

7... *1. Taking Out The Laundry*
7... *2. The Pickup*
7... *3. Salvatore Called A Meeting*
8... *4. Triads And Tribulations*
8... *5. Blow Fish*

Salvatore

8... *1.Chaperone*
8... *2. Cutting The Grass*
8... *3. Bomb Da Base*
9... *4. Last Request*

Staunton Island

Asuka

9... *1. Sayonara Salvatore*
9... *2. Under Surveillance*
9... *3. Paparazzi Purge*
10... *4. Payday For Ray*
10... *5. Two Faced Tanner*

Kenji

10... *1. Kanbu Bustout*
11... *2. Grand Theft Auto*
11... *3. Deal Steal*
12... *4. Shima*
12... *5. Smack Down*

Ray

12... *1. Silence The Sneak*
12... *2. Arms Shortage*
13... *3. Evidence Dash*
13... *4. Gone Fishing*
13... *5. Plaster Blaster*

Donald

13... *1. Liberator*
13... *2. Waka Gashira Wipeout*
13... *3. A Drop In The Ocean*

Shoreside Vale

Ray

14... *1. Marked Man*

Donald

14... *1. Grand Theft Aero*
14... *2. Escort Service*
15... *3. Decoy*

Asuka

15... *1. Bait*
15... *2. Espresso 2 Go*
15... *3. S.A.M*
16... *4. Ransom&The Exchange*

16... Fegyverek
17... Rejtett csomagok és autós küldetések díjai
17... Autós küldetések
17... Az export-import vállalat különleges kérései
18... Repülés a Dodo-val
19... Telefonos küldetések
19... Off-road pontversenyek
20... Speciális feladat – Toyz
20... Speciális feladat – Rampage
20... Még néhány trükk
21... Rádióállomások

Mafia: The City of Lost Heaven

25... 01. An Offer You Can't Refuse (Visszautasíthatatlan ajánlat)
26... 02. The Running Man (A menekülő ember)
26... 03. Molotov Party
27... 04. Ordinary Routine (Egyszerű rutinmunka)
28... 05. Fair Play
28... 06. Fair Play
29... 07. Sarah + Better Get Used To It (Jó lesz, ha hozzászoksz)
30... 08. The Whore + The Priest (A prosti + A pap)
31... 09. A Trip To The Country (Vidéki kiruccanás)
32... 10. Omerta (Omerta, a hallgatás törvénye)
33... 11. Visiting Rich People (Látogatás gazdagéknál)
34... 12. A Great Deal! (Egy remek üzlet!)
35... 13. Bon Apétit! (Jó étvágyat!)
36... 14. Happy Birthday! (Boldog születésnapot!)
36... 15. You Lucky Bastard! (Te szerencsés kurafi!)
38... 16. Créme De La Créme (A krémek krémje)
39... 17. Election Campaign (Választási kampány)
40... 18. Just For Relaxation (Csak a szórakozás kedvéért)
41... 19. Moonlightning
42... 20. The Death Of Art (A művészet halála)

Mafia – Free Ride Extreme

43... 1. A láthatatlan ember
44... 2. Öld meg Speedy Gonzalest
44... 3. Mesterlövész
44... 4. A szépség és a szörnyeteg
45... 5. Féktelenül
45... 6. Féktelenül 2.
45... 7. A félelem bére
45... 8. Bombaszakértő
46... 9. Cserebere
46... 10. Repülj utána
47... 11. Háborús helyzet
47... 12. Mészárlás a sikátorban
47... 13. Taxik a vízben
48... 14. Reggeli torna
48... 15. Hiperűrsebesség
48... 16. Telefonfülkék
49... 17. UFO
49... 18. Kövesd a füstöt!
49... 19. Benzin nélkül

A PC.GAMES végigjátszás melléklete, kizárólag a lappal együtt forgalmazható! A mellékletben közölt írásokat szerzői jog védi, további felhasználásuk csak a kiadó írásos beleegyezésével történhet.

Grand Theft Auto 3

A DMA/Rockstar jó öt éve valóságos forradalmat indított el GTA nevű játékával, hiszen a nagyszerű hangulatú, felülnézetes játékban végre átállhattunk a „másik" oldalra, autókat rabolva, fosztogatva, bűnözve.
A második rész már nem aratott akkora sikert. Jó volt, de mivel nem sok változást tartalmazott elődjéhez képest, nem váltotta be a reményeket. Mivel sokáig csend volt körülötte, sokan már azt hitték, vége ennek a szépen indult sorozatnak. Ám a Rockstar nem így gondolta: hamarosan bejelentették, hogy készül az új rész, teljesen átszabott köntösben, immáron teljes 3D-ben. A lassan szivárgó hírek és információk valami nagyon nagy dolgot sejtettek. Tavaly októberben jelent meg a GTA3 PlayStation 2-re, és a tavalyi játékfejlesztő konferencián, San Jose-ban elnyerte az Év Játéka kitüntető címet. Eleddig minden konzolos eladási rekordot megdöntött, sőt május 20-án történelmet írt, mivel a világon elsőként nyerte el az eladásokat rangsoroló ELSPA dupla platina díját, mely 600 ezer eladott példány után jár. Félévnyi portolást követően végre megjelent kedvenc platformunkra, és elmondhatom: tényleg szenzációs játék született, kötelező, klasszikus darab. Nem is egy játék, hanem több, hiszen szabadságfoka végtelen – egy hatalmas városban azt teszünk és oda megyünk, amit és ahová akarunk, minden ránk van bízva. Alapból van egy sztorivonal, szökött bűnöző hősünk különböző küldetéseket vállal be, ezek során újabb és újabb figurákkal ismerkedik meg, akik szintén megbízásokkal állnak elő. Ezeket akkor vállaljuk el és teljesítjük, amikor kedvünk tartja, hiszen a város számtalan felfedeznivalót, rejtett csomagokat, kis játékokat, mellékküldetések tucatjait kínálja – ezekről később még lesz szó.

Városunk, Liberty City három nagy területre oszlik. Portland az ipari övezet, ahol sok szegénnyel és munkanélkülivel találkozunk, igazán gyors autót itt csak a bandatagoknál találunk. A város központja Staunton Island, hatalmas felhőkarcolókkal, kereskedelmi központokkal és gazdag üzletemberekkel, jól szituált lakókkal. A leggazdagabb rész Shoreside Vale, pompás villákkal és luxuslakásokkal, tehetős polgárokkal és méregdrága sportautókkal, és itt található a repülőtér is. A három rész között autóval hídon vagy alagúton át, gyalogosan a metrón vagy vízi úton, motorcsónakkal közlekedhetünk, ügyesebbek akár egy kis repülővel: a Dodo-val is…
A küldetéseket előbb-utóbb kénytelenek leszünk elvégezni, mivel csak ezek teljesítése után nyílik meg a következő városrészbe vezető út. A város kerületekre van osztva, és összesen nyolc gang, bűnbanda uralja: Portlandban a St. Mark környékét az olasz maffia, Hepburn Heights negyedét a spanyolajkú Diablos, míg a kínai negyedet, Chinatown-t a kínai maffia, a Triád. Staunton szigetén a Yakuzák (Torrington), a kolumbiai Kartell (Fort Staunton) és a jamaicai Yardies (Newport) „osztozik", míg Shoreside Vale-ben a Hoods (Wichita Garden) és a Chosen Nines uralkodik. A küldetések során sajnos egyik-másik bandának keresztbe fogunk tenni, így hamarosan amerre járunk, golyózápor fogad majd minket.

Van egy érdekes vonzata bűnöző életmódunknak: a KRESZ, mint olyan ismeretlen fogalom a városban, így a szarukat nem érdeklik, ha kiló negyvennel átszáguldunk a pirosban, és közben ronggyá törünk pár autót – amíg az nem a sajátjuk… Ha csak célba veszünk egy rendőrt, ha a szeme láttára vasalunk ki pár gyalogost, vagy esztelen őrjöngésbe kezdünk az utcákon, hamarosan komoly összetűzésbe kerülünk a rendőrséggel. Ezt a jobb felső sarokban látható csillagok jelzik (ezek az USA-ban rendszeresített, filmekből ismerős rendőrjelvények, én csillagnak fogom hívni az egyszerűség kedvéért). Erről később még lesz szó, a kérdés az, hogyan moshatjuk tisztára magunkat. Nos, ha csak egy csillagunk van, gyors elszerelésessel, és jámbor viselkedéssel azt
könnyen letudhatjuk. Ezen kívül vannak tokenek (kék korong, csillaggal), amelyeket felvéve egy csillag eltűnik, két csillagot pedig úgy tudunk kitörölni, ha elmegyünk a minden városrészben megtalálható Pay'n'Spray műhelybe – ott átdukkózzák a kocsit, sőt teljes nagygenerálon is túlesik. Ha a rendőrség mégis letartóztat, hamarosan minden fegyverünk nélkül megjelenünk a jard épülete előtt, 100 dollár óvadék ellenében. Ha meghalunk, a kórház előtt „materializálódunk", szintén puszta kézzel, és 1000 dollár levonás után – ezekről később még szintén lesz szó.

A játékban elég érdekes mentési szisztéma van. Minden városrészben van egy-egy búvóhelyünk, mely a radaron kis házikó ikonnal van jelezve (mindig a hozzánk legközelebbi bukkan fel rajta). Ha itt besétálunk az ajtón, máris lehetőségünk van 8 mentésre (ez sajnos a konzolos előélet maradványa). A mentés egyben pihenőt is jelent – közben 6 óra telik el Liberty Cityben. Minden búvóhelyen van egy-egy garázsunk, ide beparkolhatunk Portlandben egy, Staunton szigetén és Shoreside Vale-ben két-két autót. Ezek szintén elmentésre kerülnek, tehát visszatöltéskor ugyanott megtaláljuk őket. Bármilyen állapotban is állunk be a kocsival, a garázsban teljesen újjávarázsolódik! Egy rossz hírem viszont van: sajnos a küldetések közben nem tudunk menteni! Épp

ezért minden sikeres fő- és mellékküldetés után mentsünk egyet, fő a biztonság… A nyolc mentés miatt érdemes kicsit trükközni is: a fájlokat a Dokumentumok könyvtár GTA3 User Files könyvtárában találjuk, ha már nyolc mentésünk van, másoljuk át ezeket egy tároló könyvtárba valami kis kísérő txt-vel együtt, így később, ha szükség van rá, bármikor visszatölthetjük a régi mentéseinket! (De a fájl nevét magát ne változtassuk meg!)
A radar nagyon hasznos kütyü, segítségével nem foguk eltévedni. Alapból a búvóhelyünk (kis ház), a telefonos mellékküldetések felvevő helye (telefon ikon), valamint megbízóink házai (az adott személy nevének kezdőbetűje) szerepelnek rajta, plusz az északi irány (N) megjelölése. Amint elkezdünk egy küldetést, ezek (az irányjelző kivételével) eltűnnek, és a radaron a célpont vagy célpontok jelennek meg, így könnyen elnavigálhatunk a megfelelő helyre – ám mivel vannak időre végrehajtandó küldetések is, és a radaron csak a kiépített utak vannak feltüntetve, tehát az átjárók, sikátorok nem, így alapvető fontosságú, hogy jól megismerjük a várost!

Jöjjenek először a fő küldetések leírásai, előtte azonban néhány gondolat. Mindenképp érdemes az alant leírt sorrendet követni, mivel így van felépítve a sztorivonal, és például Salvatore küldetései után a többiekét már nem hajthatjuk végre, nem beszélve arról, hogy Toni megbízatásainak végrehajtása után igencsak forró lesz a talaj számunkra a kínai negyedben.
Mivel Salvatore megölése után nemsokára már a maffia is vadászni fog ránk, azt javaslom, hogy aki 100%-ra akarja hozni a játékot, először szedje össze a titkos csomagokat (ez mind a város megismerése miatt jó, mind a csomagokért járó fegyverek elérésére – lásd később –, mind azért, hogy nőjön az állóképességünk. Ugyanis minél többet gyalogolunk, annál tovább leszünk képesek futni, és ez később fontos lehet!), valamint az egyéb mellékküldetéseket (pl. Rampage, Toyz) is, vagy a mentős, rendőrös és tűzoltós feladatokat (lásd később), és amint lehetséges, a telefonos megbízatásokat is!
És még valami: bár rengeteg cheat van, amellyel lehet mindenféle jóságot, fegyvert, tankot szerezni – ezekkel könnyen letudhatjuk a küldetéseket –, az igazi móka és az igazi fegyvertény a játék végignyomása ezek nélkül!

Portland

Luigi

1. Luigi's Girls: Alapküldetés bemelegítés gyanánt. Fel kell vennünk Misty-t a kórháznál, és visszavinni Luigi bárjához. Szerezzünk egy autót, Misty-t (és ezentúl minden célpontot) a térképen rózsaszín négyszög jelöli, amint odaérünk, a már ismerős kék „aurában" kell megállnunk (vigyázzunk, át ne hajtsunk a lányon, nekem sikerült). Amint visszaértünk a bárhoz, zsebre tehetjük első küldetésünk fizetségét.

2. Don't Spank Ma Bitch Up: Ez se egy bonyolult dolog. Meg kell leckéztetnünk egy dealert, aki Luigi lányainak újfajta kábszert árul: szétcsapni a seggét, meg- és lefújni a kocsiját. Rajta! Szükségünk lesz egy baseballütőre, ezt már remélem, mindenki felvette a búvóhelynél, ha nem, Luiginál is lesz egy. Menjünk a jelzett helyre, szálljunk ki és csapjuk le a főszert (nagy kék nyíl jelzi), majd üssük addig, míg mozog. De egyszerűen el is gázolhatjuk, tök mindegy. Ha kipurcant, üljünk be a kocsijába (Stallion), irány a Pay'n'Spray, dukkó, nagygenerál, aztán mehetünk Luigi garázsához a kórház mellé. Ennyi.

3. Drive Misty For Me: Könnyű, átkötő küldetés, hogy megismerkedjünk Joey-val. Szerezzünk egy kocsit, és menjünk Misty-ért. Álljunk a kék jelbe, és dudáljunk (alapban: jobb SHIFT). A lány beszáll, vihetjük Joey műhelyéhez, figyeljük meg jól az utat (a legegyszerűbb, ha a rendőrség felé megyünk, és egyenesen átvágunk a két utat elválasztó füves részen). Ennyi, jöhet a mozi.

4. Pump Action Pimp: Jó kis gengszterkedés. A Diablo bepofátlankodott Luigi területére – ismét egy kis leckéztetés következik. Szerezzünk valami jó erős, ügyes kocsit, én javaslom a taxit, ne a régi, lekerekítettet, hanem az új szögletest. Oké. Igazából nem lesz szükség a pisztolyra, de ha már ingyen van… Menjünk a fegyverbolthoz, de ne be, hanem a mellette lévő sikátorba, a bolt mögötti udvarban vár ránk a 9 milliméteres. Ezután kapjuk el a spanyolokat. Izomból bikázzunk bele jó párszor a kocsijukba, majd kissé távolabb álljunk meg, ekkor kiugornak, és rohannak felénk, hogy leverjenek, mint vak a poharat. Ne várjuk meg, egyszerűen hajtsunk keresztül rajtuk párszor! Ha végük, ugorjunk ki a kocsiból, és szedjük össze a fegyvereiket (puska, Uzi) – pénz, lőszerszám, jó kis küldetés!

5. The Fuzz Ball: Hehe… Luigi lányait el kell vinnünk a rendőrbálba . Hogy teljesítsük a küldetést, legalább négy lányt ki kell tennünk a megadott ponton. Itt lehet trükközni. Aki a hagyományos módszer híve, szerezzen egy kocsit (pl. taxi), irány a lányok, egy személyautóba max. 3 lány fér be, tehát legalább kettőt kell fordulni. De. A kikötővel majdnem szemben (a bejáratához legközelebbi kereszteződésnél) van a buszparkoló, onnan elköthetünk egy járgányt még a küldetés előtt. Ebbe ugyanis az összes lány belefér, bár ez

valamivel lassabb jármű, és manőverezni is nehezebb vele. Kinek-kinek ízlése és képessége szerint, de jó tudni, hogy minden lányért egy ezrest kapunk!

Joey

1. Mike Lips Last Lunch: Jópofa küldetés. A Fiorelli testvérek sok pénzzel tartoznak Joey komának, mi leszünk a végzet intő keze... A feladat: elloplni Mike „Lips" Fiorelli Idaho-ját az étterem elől – nem nehéz, se riasztó, se őrök –, elvinni 8-Ball műhelyébe, aki beszerel egy bombát a kocsiba, majd óvatosan visszavinni a kocsit oda, ahonnan elhoztuk, pontosan úgy beparkolva, ahogy volt. Ezután az akció gombbal (alapban: bal egérgomb) élesíteni, kiszállni, és tisztes távolságból megszemlélni munkát gyümölcsét. A feladat egyetlen nehézsége az, hogy nem szabad, hogy megsérüljön az autó. Ám elég sok időnk van rá, úgyhogy csak óvatosan!

2. Farewell Chunky Lee Chong: Itt az idő, hogy egyszerre két gang figyelmét is felhívjuk magunkra… Chunky Lee Chong, akinek a kínai negyedben van egy kis nudlistandja, összeszűrte a levet a kolumbiaiakkal. Ezt nem tűrhetjük… Oké, lássuk a medvét. A küldetés azért nem egyszerű, mivel a stand egy elzárt terület közepén van, ráadásul a Triád pár testőre ott figyel. A két megoldás: **1.** Parkoljunk le, fegyver a kézbe, rohanjunk oda, és gyorsan lőjük le a ferdeszeműt – misszió vége. Ám sajna előfordulhat, hogy a fickó elmenekül – a terület mindkét felén van egy-egy Perennial típusú kocsija. Ilyenkor utána kell menni, megállítani, összetörni – nem könnyű, érdemes erre készülve a rendőrség elől elkötni egy járőrkocsit: ha Chong elé vágunk szirénázva, a kínai megáll és kiugrik, el lehet intézni. *(A szirénát jó, ha előre aktiváljuk: miután elkötöttük az autót, álljunk félre valahol, és jó hosszan dudáljunk, a következő dudanyomásra már a sziréna fog bekapcsolni, a következőre pedig ki.)* **2.** Egyszerűen lopjuk el az egyik Perennial-t, és vigyük 8-Ball műhelyébe egy kis bombaszerelésre, egy ezresből megússzuk. Ezután vigyük vissza a kocsit, kerüljük meg a tömböt, és az ellentétes oldalról támadva kergessük bele a jó Chongot, majd futás… *(Aki biztosra akar menni, a másik menekülőautót is megpreparálhatja, vagy egyszerűen elviheti onnan.)*

3. Van Heist: Érdekes és izgalmas, de nem könnyű küldetés. A kínaiak egyik pénzszállító autóját kell ellopnunk, és a kikötőbe vinni. Az autó páncélozott, így az egyetlen mód, hogy jól összetörjük (ezt a jobb felső sarokban egy kijelző mutatja), ekkor kiugranak az őrök, rajtuk áthajtunk, majd irány a megjelölt hely, a kikötőben a garázssor. *(Tipp: jegyezzük meg a helyet – a második, egyébként az egyetlen nem számozott ajtajú garázs, ide máskor is hozhatunk Securicar-t [bár elég ritka autó], 5000 dollárt fizetnek érte!)* A gond persze az, hogy a szaruk könnyen ránk ugorhatnak, és vagy elkapnak, vagy mi törjük össze a kocsit ijedtünkben, ami a küldetés végét jelenti. Jöjjön néhány ötlet:

1. Érdemes a feladatra valami masszív járművet beszerezni. Javaslatok: a kikötőben, a kaputól jobbra, hátul egy Linerunner (kamion), a kikötővel szemben a már említett busz, vagy a kikötő melletti Supa Save parkolójában a Patriot (bár ha beülünk, elindul egy kis játék, ilyenkor hajtsunk ki onnan, szálljunk ki, majd vissza!).

2. Ha a két őr megmurdelt, a kocsi már a miénk. A szarukat vagy úgy rázzuk le, hogy beugrunk egy másik autóba, és némi körverseny végén visszatérünk a ránk váró páncélkocsihoz, vagy a Securicarral elmegyünk a Pay'n'Spray-hez, ott 2 csillag eltűnik, a kikötőben van egy harmadik „antics illag token" – de egyszerűen ezerrel bevágtathatunk a garázsba is, de nagyon vigyázzunk a pénzeskocsira!

4. Cipriani's Chauffeur: Újabb átvezető küldetés, ahol megismerkedhetünk Toni Cipriatival, Joey apja, a maffiafőnök Salvatore Leone kápójával. Annyi a dolgunk, hogy elvigyük az éttermébe – ám menet közben kéri, hogy ugorjunk be a kínai negyed egyik mosodájába egy kis „üzletre". A dolgok nem jól sülnek el, a Triád emberei ránk ugranak, úgyhogy menekülés, ezerrel az étteremhez! Itt két dologért kaphatunk extra pénzt: ha kinyírjuk a ránk rontó kínaiakat, és ha a kocsit nem törjük össze nagyon. Nem könnyű feladat .

5. Dead Skunk In Da Trunk: A Fiorelli család egyik (frissen elhalálozott) tagja a Callahan Point útmenti kávézójánál lévő autó csomagtartójában vár sorsára – el kell vinni az autót Harwoodba, a roncstelep zúzógépéhez (ide mindig hozhatunk autót, pénzt kapunk érte). Amint odaérünk a megjelölt helyre, még ne szálljunk be az autóba! A parkoló egyik sarkában van egy szedán, az út túlfelén, a híd alatt, az alagút közelében pedig egy másik. Ezek a Fiorelli testvérek, akik amint elindulunk az autóval, ránk vetik magukat. Két lehetőség van:

1. A hagyományos. Be az autóba, és ezerrel a roncstelepre. Nem könnyű, de kivitelezhető. Jópofa dolog, hogy az üldözés közben könnyen elhagyhatjuk a csomagtartó fedelét, és kilátszik a véres, begyömöszölt hulla . Aki elég ügyes, azt is megteheti, hogy letép a kikötőbe, ezerrel megcélozza a vizet, majd egy éles, kézifékes kanyarral eltűz valamelyik irányba – üldözőink látványosan berongyolnak a habokba!

2. A másik módszer, hogy a két szedánt idejekorán lekapcsoljuk. A kemények az előző küldetésben említett nehézgépekkel zúzhatják pépesre őket, a széplelkűek pár menetben, egy-két ellopott teherautóval (pl. a Triád halaskocsijai) leparkolhatnak szorosan a kocsik elé és mögé – mindkét esetben szép kényelmes utunk lesz a roncstelepig…

6. The Getaway: Nagyon cuki, de nagyon nehéz küldetés. Joey néhány cimboráját kell elvinnünk bankot rabolni – tisztára mint a filmekben. A bank a kínai negyedben van, ha valaki már teljesítette Toni pár küldetését, bajban lesz, mert a Triád is fog rá hajtani keményen. Azért „is", mivel a rablás után háromcsillagos minősítést kapunk a zsaruktól, és a fél város rendőrsége a nyomunkban lesz. Az én megoldásom: szerezzünk egy jó kis autót, én a már jól bevált modern taxit javaslom, de ez persze ízlés dolga (lehet mentőautóval is, jópofa dolog). A bankhoz úgy álljunk be, hogy az épület bal kéz felé essen, tehát szembe a forgalommal. Így előttünk, az úttal szemben lesz egy kis sikátor, amelyben van egy „csillagmentesítő" token. Ha átrongyolunk rajta, egy csillagot letudunk. Ezután tovább egyenesen, hamarosan balra lesz egy nagy, barna boltíves átjáró, itt kanyarodjunk be, a végén élesen jobbra, majd a sarkon balra, és a kis utca végén baloldalt, a sarkon máris ott a Pay'n'Spray. Ezerrel tűzzünk be. Amint a roló felkúszik, ártatlanok vagyunk, mint egy szűzlány – vihetjük vissza a srácokat, és bezsebelhetjük a részünket (hmm, nem volt valami nagy fogás…).
(Aki egyébként kicsit akciózni akar, gyűjtsön össze pár rendőrautót maga mögé, majd satu, és kiszállás – a három cimbi is kiugrik, és hevesen lőni kezdi a zsarukat . Elég egy bankrablót élve visszavinni a garázshoz…)

Toni

1. Taking Out The Laundry: Oké, itt az ideje, hogy végleg összevesszünk a kínaiakkal. Annyi a dolgunk, hogy pár kínai halaskocsit eltegyünk az útból. Ehhez 8-Ball műhelyénél némi gránátot gyűjthetünk be, ha valaki erre vágyik, bár nekem nem jött be igazán, de később még jól jöhet.
(Tipp: a műhely mellett van egy régi iparvasút. Ha lemegyünk oda, a végében találunk egy alagutat, amely egyenesen a kikötőhöz, a Supa Save bolt mögé juttat minket. Az alagút közepén nemcsak egy titkos csomagot, de négy csövest is találunk, akiket lezúzva egy-egy molotov koktélt szerezhetünk be, ez se rossz fegyver .)
A legjobb módszer szerintem vagy a páncélautós erősködés, a kocsik sz—emétté törésével, vagy bármilyen autóval a halaskocsik elé vágni, ezzel megállítva őket, és jöhetnek a fegyverek…

2. The Pickup: A Triád végre hajlandó fizetni, annyi csak a dolgunk, hogy elmenjünk a mosodához, és felszedjük a pénzt. Ennyi? Nem! Ez ugyanis egy csapda, amint a pénzt felszedjük, a három kis átjárón öt kínai rongyol be, ráadásul az egyik kijáratot elálljak autóval. Rengeteg megoldás van, ám mindenképp érdemes előtte 125-re tornázni a HP-t (prostival, persze – lásd később!), és begyűjteni egy páncélzatot, ezt több helyen találhatunk, például a kikötőben, a bejárattól balra, egészen hátul, a teherhajó végénél (kis pajzsos token).
A másik még jobb: menjünk fel Tony étterméhez, és felfelé a dombon, míg balra lesz egy garázssoros kis parkoló, ide kanyarodjunk be. Balra felmehetünk egy kis platóra, itt fent lesz egy HP token, de ezt ne vegyük fel, mert visszaállítja 100-ra az erőnket, forduljunk be balra, majd jobbra le a kis lejtőn máris találunk egy páncélt és egy AK47-es géppisztolyt! Ezzel már mehetünk a kínaiak ellen, nagyon hatásos . További fegyverek: eddigre már elérhető a fegyverboltban az Uzi, érdemes megvenni, ez az egyetlen fegyver, amellyel kocsiból is tüzelhetünk (nézetváltás a numerikus billentyűzet 1-es gombját megnyomva, majd tűz). Ha valaki teljesítette a Diablo banda második küldetését, már van egy lángszórója, ez se rossz . Egy ellopott rendőrautóból puskát is szerezhetünk, bár ez kissé lassú. Ám nagyon jó a baseballütő is – gyorsan szétcsapunk a kínaiak között, és be az autóba, aztán vasaló, vagy ellophatjuk az utat elálló halaskocsit is, a sofőrt kisimítani, majd autós rodeó . Ezt azzal is kombinálhatjuk, ha a kocsit, amivel érkeztünk, előtte 8-Ball műhelyénél preparáljuk, majd élesítés, táska, menekülés – a kínaiak utánunk akarnak jönni, beugranak az árván hagyott autóba, és bumm… . Szóval változatos a paletta, a lényeg: ezután ne menjünk gyalog a kínai negyedbe, és autóval se lassítsunk!

3. Salvatore Called A Meeting: A Keresztapa, Don Salvatore Leone (hmm…CorLEONE) találkozóra hív mindenkit. Kellemes kis feladat, hiszen végre egy igazi limuzint hajthatunk. Szép sorban fel kell venni mindenkit, Joey, Luigi, majd Toni. Az étteremnél úgy parkoljunk le a kék jelnél, hogy a kocsi orra a dokkok felé nézzen; ha akarjuk, előtte járjuk be az utat, az étteremtől előre, majd balra fel a dombtetőn találunk egy földutat, ez vezet Salvatore házához. Amint ugyanis Tony is beül, a Triád összes halasautója nekünk ugrik, és három eltorlaszolja a villa bejáratát. Nem nehéz a feladat, tűzzünk oda, jobbra a fal és a kocsik között van annyi rés, hogy beférjünk, némi töréssel megúszhatjuk a dolgot, hajtsunk be a garázsba, ennyi. (Ha valaki el akarja kerülni a blokádot, forduljon jobbra, a téglaszínű házsor végén balra, a házak mögött egyenesen eljutunk a házig!)

4. Triads And Tribulations: Háború van! Ki kell nyírnunk a Triád három főnökét, ehhez kapunk segítséget is két maffiózó személyében. Nélkülük is meg lehet csinálni a dolgot, de azért elvihetjük őket – ha elesnek a fronton, nincs baj.
Lássuk a feladatot. Az első a metrólejáratnál ácsorog – egyszerűen gázoljuk el. A második a picatéren van, amerre Chongot kinyírtuk, őt is el lehet gázolni, vagy ha kiugrunk a kocsiból, a két kolléga is kimászik, és osztani kezdi a népet – egy a lényeg, haljon meg. (Az ismerős kék nyíl jelzi az áldozatot.) A harmadik trükkösebb, ő ugyanis a halüzemben van, oda csak saját kocsi mehet be, úgyhogy lopjunk egyet, van belőle elég a kínai negyedben, és irány az üzem (lásd a köv. küldetés!), a kis földút végén hajtsunk a rácsos kapuig, ekkor az kinyílik, menjünk hátra, ahol a rámpán ott figyel az áldozat – adj neki. Kész, ide a lét.

5. Blow Fish: Érdekes és izgalmas feladat – fel kell robbantanunk a Triád halüzemét, ahol az előző küldetésben jártunk. 8-Ball egy szemetesautót készített elő megfelelő mennyiségű robbanóanyaggal – ezt is beengedik az üzem területére. A bomba időzített, úgyhogy gyorsan, ám lehetőleg különösebb sérülés nélkül kell eljutnunk az üzemig – a kár mértékét kijelző mutatja. Érdemes a feladat elvállalása előtt bejárnunk az optimális útvonalat. Ügyesebbek használhatják a Toni első küldetésében leírt alagutat, a végén jobbra és egyenesen, így kijutunk a kikötőhöz, a kereszteződésnél balra vagy egyenesen át a kis füves részen az alsó útra, ez egyesen az üzemig visz minket (a térképen balra egy kis „pipa", L alakú keskeny út). Amint bent vagyunk a kapun, parkoljunk le a jelzett helyen a tartályok között, majd rohanás az első halaskocsihoz, ugorjunk be, és el onnan! (Később visszajöhetünk, van itt egy csomi!)

Salvatore

1.Chaperone: Első feladatunk, amit a Dontól kapunk, látszólag egyszerű – lányának, „Sába egyetlen királynőjének", Mariának fuvarozása. Persze, nem lesz ez olyan sétagalopp. A leányzó először némi drogért a dealeréhez viteti magát, a csóka a búvóhelyünk közelében, lent a rakparton vár. (Ha már itt vagyunk, lemehetünk a végébe, van ott is egy csomag.) Az üzlet végén egy jó kis kikötői bulit ajánl, irány a Rave diszkó. Amint a lány kiszállt, rögtön forduljunk meg a kocsival, orral az út felé, rögtön a bejárat mellett! A jard ugyanis fülest kap, és hatalmas elánnal megérkezik a teljes drogalosztály. Amint Maria kirohan a dizsiből, és bevágódik mellénk, padlógáz, és jobbra, majd toronyiránt, át a füves részen a rendőrség és a kórház utcájára, majd a végén jobbra, és fel a hegyre, a Don házáig. Jó kislány…

2. Cutting The Grass: Ez nagyon tetszett, főleg, miután rájöttem egy apró trükkre… Szóval, egy Curly Bob (Fürtös Robi) nevű családtag többet költ, mint keres – erős a gyanú, hogy összejátszik a kolumbiaiakkal a Luigi második küldetésében már megismert SPANK nevű drog előállításában. Feladatunk, hogy kövessük őt, és ha a gyanú beigazolódik, tegyük jégre. Bob Luigi bárjából taxival indul útnak, a fő nehézség az, hogy nem szabad közel menni hozzá, mivel könnyen észrevehet minket. Ezt a jobb felső sarokban lévő „spookometer" jelzi – ha felmegy a maximumra, vége a dalnak, szóval le kell maradnunk, tisztára, mint a filmekben . Ha a kis mozinak vége, ki kell nyírnunk, csak vigyázat, mert puska van nála, legjobb gyorsan áthajtani rajta, vagy egy kis autós géppisztolyozással elintézni.
És akkor az említett trükk: egyszerűen lopjunk egy taxit, és parkoljunk le a bárnál, a másik taxi mögött – Curly a mi kocsinkba száll be . Utána viheljük a végzetébe…

3. Bomb Da Base: Kedvenc küldetésem, nagyon bejött. A kolumbiaiak drogszállító hajóját kell a levegőbe röpítenünk 8-Ball segedelmével. A feladat, hogy menjünk a műhelyhez (ne hajtsunk be, hanem kerüljünk hátra a kék jelhez!). Kopogtatásunkra afroamerikai barátunk közli, hogy ekkora bummhoz sok anyag és még több anyagi kell – 100 ezer dollár. Mivel ez személyes szívesség a Donnak, zsebből kell fizetni, de a végén meg fog térülni az összeg (150 ezret kapunk a sikeres végrehajtásért). Újra álljunk a jelre, ekkor 8-Ball hóna alá csapja a robbanószert, nekünk pedig ad egy mesterlövész puskát. Pattanjunk autóba, és irány a kikötő (a leggyorsabb az alagúton át), álljunk a jelzett pontra.
Oké, tehát a feladat: előttünk a hajó, tele őrrel. Amint az első lövésünk eldördül, a robbantómester elkezd rohanni a hajóra, tehát csak nyugodtan! Akik nagyon jó erőben érzik magukat, szedjék fel a Toni második küldetésében említett helyről a páncélt és az AK47-est, és rohanjanak fel a hajóra, eltakarítva mindenkit az útból – 8-Ball-ra nem fognak lőni, csak ránk . A nyugodtabb megoldás a legjobb. Kerüljük meg a nagy raktárépületet, hátul, a kis bódék között találunk egy adrenalin tokent (piros-fehér kapszula), ettől nyugodtan és biztosan tudunk majd célozni! (A járásunk kissé mackós lesz a fülünkben dobogó vértől, de sebaj.) Másszunk fel a raktár oldalán lévő vaslépcsőn. Két lőállásunk is kínálkozik: az első rögtön a lépcső végén a fordulóban, a második pedig a raktár tetején – menjünk fel a lépcsőkön, majd balra a tetőre. Alapból a jobb egérgombbal tudunk távcsövezni, a „Page Up" és „Page Down" gombokkal zoomolni. Nézzünk körbe, és próbáljuk végig a helyes sorrendet, lentről felfelé és

balról jobbra kell haladnunk, hogy 8-Ballt ne érje sérülés. Először a rámpa melletti két ört szedjük le, majd ugorjunk balra a piros hordókba egy lövés – a robbanás pár csókát kinyír, ezután haladjunk szép sorban, ritmusosan végig az áldozatokon! (Ha néger barátunk túl gyors, vagy mi vagyunk lassúak, és már felért a hajóra, ne robbantsuk fel a hordókat, nehogy megmurdeljen!)
Ennyi, szebben a pénz, a Don meg örülhet…

4. Last Request: Salvatore elégedett velünk. Azt kéri, hogy takarítsunk el egy kocsit a benne lévő hullával Luigi bárja elől, épp, mint Joey 5. feladatánál. Hajtsunk oda, de figyeljük a személyhívónkra, fontos üzenetet kapunk Mariától: a kocsi egy csapda, a Don el akar minket tenni láb alól. Ejnye, papa! Így hagyjuk a kocsit a fenébe (ha belülünk, tényleg felrobban!), és irány a lányhoz, a fent említett küldetésben szereplő kávézó előtt, ahol a másik Fiorelli szedán parkolt, van egy kis alagútszerű lehajtó, ott lehet lejutni a partra. Itt vár Maria és egy csinos ázsiai fruska – első hajókirándulásunkra indulunk, és végre megérkezünk Staunton-ra.

Staunton Island

Mindenek előtt egy kis itiner: ha a búvóhelyünktől jobbra kikanyarodunk, és elindulunk egyenesen, balra lesz egy vörös díszburkolattal kirakott kis út. Forduljunk rá, és álljunk meg a végében! Ha egyenesen megyünk tovább, Asuka házához érünk (le a lejtőn, jobb kanyar, majd bal). Ha balra kanyarodunk, a sarkon ott a nagy, fehér parkolóház (itt mindig találunk pár jó kocsit, a tetején meg van egy király ugrató). A parkolóház melletti kis átjáróba fordulva eljutunk a Pay'n'Spray műhelybe, és 8-Ball garázsához! Ha jobbra fordulunk, akkor eljuthatunk a Portlandbe vezető Callahan hídra. Ezeket jegyezzük meg, szükség lesz rájuk!

Asuka

1. Sayonara Salvatore: A csinos japán leányzó kiteríti lapjait: ő egy jakuza, és szívesen ad munkát a szervezetben, ha bebizonyítjuk, hogy minden, a maffiához kötődő szálat elvágtunk. Ennek legjobb módja, ha megöljük Don Salvatore-t. Édesem, azután, hogy fel akart robbantani? Örömmel… (Megjegyzem, érdekes jakuzák ezek, egyiken sincs a tradicionális tetoválás…)
Oké, a feladatra három óránk van, épp elég lesz. Én a szárazföldi utat javaslom, bár egy Speedsterrel meg lehet próbálkozni a vízen át is, de gyorsabb szerintem az autó. A Callahan híd elég közel van Asuka házához, mielőtt a küldetést bevállaljuk, járjuk be a pályát. A feladathoz szükségünk lesz a mesterlövész puskára, remélem, még mindenkinek megvan a hajórobbantás óta. Ha nem, irány a Staunton szigeti fegyverbolt, 10 darab ezresért beszerezheti – ezt a küldetést még meg lehet csinálni nélküle, bár húzós, a következőt azonban nem!
Ha átértünk Portlandbe, toronyiránt gyorsan eljuthatunk Luigi bárjához, oda, ahol első küldetésünket megkaptuk. Ne a bárnál parkoljunk le, hanem valamelyik szomszédos utcában. A bárral szemközti ház udvarába be tudunk menni, itt találunk egy tűzlépcsőt, amelyen feljutunk a tetőre, és kellemes lőpozíciót foglalhatunk el. Célozzunk, zoomoljunk a kijáratra. Hamarosan megjelenik négy testőr, majd a Don is. Egyetlen lövés a fejébe, a pénz miénk – ezután már a St. Mark környékére sem mehetünk, a maffiózók is vadászni fognak ránk…

2. Under Surveillance: Asukánál megismerkedünk bátyjával, Kenjivel, a helyi kaszinó tulajával, aki szintén munkát ajánl. Hmm, kapósak lettünk…
Mint kiderül, a maffia bérgyilkosokat küldött ránk (oh, szent vendetta), márpedig ez erősen zavarja jakuza barátainkat…
A maffiózók három csoportban vannak. Az első kettő a parkban, a kis szigeten. Menjünk oda (javaslom a csónakházat – Asukától fel, jobbra, majd az első parkbejáraton be), és a távcsövessel kapjuk le a két figurát. (Remélem, nem kell mondani, 100 százalékos páncélzat és 125-ös HP kötelező a feladathoz – fedezéknek használjuk a kocsinkat!). A következő kettő egy furgonban várakozik az üzleti negyedben, ha délre indulunk a parkból, a saroknál jobbra, majd élesen balra fordulva máris a kocsinál vagyunk. Egyéni ízlés dolga, mit választunk – egy granátot, vagy a szokásos ronccsá törést, és a kiugráló figurák kivasalását, vagy autós Uzizását…

A többiek vagy heten a kaszinóval szembeni ház teraszain figyelnek. Menjünk a kaszinóhoz, fel a lépcsőkön (az egyik sarokban csomag!), míg eljutunk a helikopteriig (nem igazi, hamisítvány). Ezt fedezéknek használva a távcsövessel kényelmesen leszedhetjük a figurákat. Ennyi, lehet örülni – most már tényleg ne menjünk a St. Mark-ba…

3. Paparazzi Purge: A lányokat valami szemtelen firkász sasolja motorcsónakról. Feladatunk, hogy meséljük el neki, mennyire nem szeretjük a kíváncsiskodókat. Menjünk a stégekhez, ne a legközelebbihez, hanem fussunk a parkoló végébe, és menjünk le a lépcsőn. Itt találunk egy rendőrségi motorost. Pattanjunk be, és irány a paparazzi. Nem könnyű a feladat, mivel a figura Speedsterrel van, a mi roncsunk elég lassú. A szokásos gombbal tudunk tüzelni, akkor fogjuk eltalálni, ha pont vonalban van. Ha nincs lőtávolban, hagyjuk

abba a tüzelést, ekkor gyorsabb lesz a hajónk, közelítsük meg, és adj neki. Vigyázzunk, ha kifut a látómezőnkből, vagy megtesz egy teljes kört Portland körül, sikertelen lesz a küldetés!

4. Payday For Ray: Hát, ez az, amivel nagyon megszenvedtem, és a hozzám hasonló szimulatistiszben szenvedők is (akik képtelenek két centit menni egyenesen, a sarkon befordulás pedig keresztbe állást jelent) sírni fognak. A feladatunk annyi, hogy kifizessünk egy korrupt zsarut. A figura óvatos, úgyhogy telefontól telefonig fog küldözgetni minket – magyarul meg kell kerülnünk a várost, 3,5 perc alatt... Mission impossible...
Itt sok trükk nincs: szerezz egy gyors kocsit (Stinger, Yakuza Stinger Asuka házánál vagy egy Banshee például a kaszinó alsó parkolójában), azzal menj a küldetést bevállalni, aztán tűz...
Az első pár kísérletet úgyis elbukod, hiszen be kell tanulni és memorizálni a pályát, a legrövidebb utat, nem egyszerű...

Leírom azt az útvonalat, ami nekem bejött – járjuk be a küldetés előtt egyparászor jól!
1. Asukától ki, fel az úton, majd balra és egyenesen végig fullgázzal, át a járdaszigeten, a kétsávos végén (a gyalogos felüljáró alatt) bal és bal (a táblák mögött rövidíthetünk). Jobb oldalon, a falon ott a telefon (aki bátrabb, ne menjen a végéig, az első keresztutcán bal és jobb, a szembeforgalomba, majd a telefonnál egy éles 180o-os fordulat – ez pár másodperc előny, ha nem karambolozunk).
2. Ezután egyenesen induljunk visszafelé, figyeljük az utat, hamarosan lesz balra egy vastraverzes-díszes nagy áthajtó (előtte balra kék–vörös–kék festésű üzlet, jobboldalt nagy emeletes épület). Itt kanyarodjunk be, és tövig a gázt, egyenesen át „koppanóig", az út végén jobbra, a kétszer kétsávosra (előttünk a messzeségben a híd), és menjünk egyenesen. Hamarosan feltűnik a Shoreside tábla és az útlezárás, a jobb oldalon, az utolsó ház falán pedig ott a második telefon (nyugodtan hajtsunk végig a járdán!).
3. A következő telefon az egyetem udvarán vár ránk. Induljunk az útlezárás felé, ott jobbra le a füvön, és egy kis finom balossal le a lejtőn a nagy piros stadion felé, de az első kereszteződésnél (három pici piros újságautomata van a sarkon!) élesen jobbra. Az első kereszteződésnél balra (újabb három piroska jelzi a kanyart), és az első lehetséges helyen (itt szokott csörögni a mellékküldetés telefonja, most néma lesz, nehogy bezavarjon) jobbra lassú kanyar, majd balra, szinte egyenesen be a kolesz udvarára, és újabb lapos jobbforduló, a füvön át egyenesen ott vagyunk a telefonnál. Kitartás, már csak egy van hátra!
4. A telefonnal szemben van egy egyenes kihajtó, amely a stadionra néz. Itt forduljunk balra, és egyenesen előre koppanóig, itt egy jobbos, majd rögtön balra, és tövig a gázt! Elszáguldunk a park kerítése mellett, ameddig az út visz, a hatalmas emeletes épületig. Itt egy kőkemény éles balos, és szemben, egy épület oldalán van három telefon, rohanjunk oda. Ezután megáll a stopper, lehet pihenni, én 2, azaz kettő másodperccel a vége előtt csaptam le a készülékre... Ray a parkban, a férfivécében találkozik velünk, és a pénz átvétele után közli, jól jönne neki némi „nem szakszervezetis" segítség... Remek, már három megbízónk van!

5. Two Faced Tanner: Asuka egyik embere egy beépített zsaru. Az árulókat márpedig nem szeretjük...
Az első feladatunk, hogy beszerezzünk egy erős kocsit. Én az Enforcert javaslom, mivel ezt úgyis használnunk kell majd Kenji első küldetésében. A kocsi egy csapatszállító, a rendőrség hátsó udvarán parkol. A kaszinótól menjünk jobbra, az első kereszteződés után nem sokkal balra, az „üveglábú" épület mellett lekanyarodhatunk a külső parkolóba. Itt van egy járőrautó, azt kössük el, és hajtsunk a rácsos kapuig, ekkor bemehetünk a belső udvarba, a nagy járgányhoz. A másik eszköz lehet a Barracks OL nevű szépség, a sziget legészakibb végén lévő katonai ellátó raktárban találjuk – bár lassú, de nincs ellenfele...
Ha megvan a munkaeszköz, menjünk a kék körbe (a kaszinó előtt parkol az áruló kocsija, orral felé álljunk meg), és várjunk áldozatunkra. Amint elindul, utána. Javaslom, hogy kövessük türelmesen mindaddig, míg a víz közelébe jut, ekkor ugorjunk neki, egyetlen jól irányzott mozdulattal belelökhetjük a vízbe és letudhatjuk a küldetést. (Ha sokat piszmogunk, a zsaruk nekünk ugranak, egyből négy csillaggal indítunk – zsaruk, helikopterek, kutyák, macskák, kissé elszállt a Rockstar feje...) Aki ügyeskedni akar, egy gyors kocsiból Uzival is löheti a figurát...

Kenji

1. Kanbu Bustout: Érdekes feladat. Egy magas rangú jakuza családtagot, egy igazi Kanbut kell kiszabadítanunk a rendőrségi fogdából, és elvinni őt a Bedford Point-ban lévő dozsóba.
Menjünk a rendőrséghez, kössük el a kint álló kocsit, majd irány 8-Ball műhelye. (Érdekes bombagyártó barátunk szigetenként változó technikája: a Portlandi preparált autók akkor robbannak, ha valaki beleül és beindítja őket, a Stauntoni-ak időzített szerkezettel vannak ellátva, míg a Shorside Vale-i kocsikat távirányítással repíthetjük majd a levegőbe.)
Ha kész a szerelés, vissza a jardhoz, be a rácsos kapun. Álljunk a jelzett helyre, élesítés, majd vil-

lámgyorsan ugorjunk be az Enforcerbe, ez megvéd minket a robbanástól! Ha berobbant a fal, menjünk a kocsival picit előre, ugorjunk ki, menjünk a lyukba, ekkor a Kanbu jön utánunk. Szálljunk vissza, és várjuk meg, míg ő is beszáll. Van három csillagunk, nem probléma. Most tessék figyelni: nem ott megyünk ki, ahol bejöttünk, hanem a másik, szűk lejárón, amerre az Enforcer orra állt, amikor bemásztunk! Ez ugyanis egy kis átjáróba vezet, amiben van egy „csillagmentesítő token". A maradék kettőt legegyszerűbben a Pay'n'Spray-ben dolgozhatjuk le, ez ott van, ahol 8-Ball garázsa, egyenesen, gyorsan eljuthatunk oda. (Amint odaérünk, szálljunk át az udvari garázsban parkírozó Blistába, és ezzel menjünk a műhelybe!) Ha tiszta a terep, vihetjük a főnököt a helyére.

2. Grand Theft Auto: Nem tudom, mi baja van a Rockstarnak velem, de megint egy küldetés, ami szinte lehetetlen – bár a netes fórumok tanúsága szerint nem én vagyok az egyetlen, aki sűrű anyázásokba bocsátkozott a küldetés során…
A fejlesztők úgy tűnik, szerették a „Tolvajtempó" című trashmovie-t, mivel hasonlatos a feladatunk: el kell kötni három értékes autót, és egy garázsba szállítani egy főszernek, akinek a jakuza így akar hálálkodni. Ez addig tűnik egyszerűnek, míg kiderül, hogy minderre van 6 percünk, ráadásul ha bármelyik is megsérül, nem kell a kuncsaftnak, így meg kell javíttatnunk… A garázs szerencsére a Pay'n'Spray mellett van (a narancssárga ajtós), így a javítás pár másodperc alatt megvan (ha elég ügyesen tudunk ki- és beállni…). Javaslom, hogy valami forgalomszegény, például hajnali órát válasszunk a küldetéshez – bár ez viszonylagos!

A három autó közül kettő elég közel van egymáshoz és a garázshoz, egy a város túlfelén, de a kaszinóhoz közel, legyen ez az első célpont! (A radaron a sötétvörös jelek az autók, a rózsaszín a garázst jelöli!)

1. Stringer az irodaház belső udvarán: A kaszinó parkolójában találunk jó kis gépeket, pattanjunk be az egyikbe, menjünk fel, álljunk meg a kék jel mellett, belépés, mozi. Az első áldozat helyét nagyon nehéz megtalálni, mindenképp gyakorlást igényel, mivel egy belső udvarban található, nagyon eldugott helyen. Vágódjunk be a volán mellé, és padlógáz egyenesen, koppanóig. A végén, a T elágazónál balra, majd jobbra. Az utcának a végén nagyon laposan jobbra-átlósan keresztül kell vágtatni az úton. Szemben van egy ferde homlokzatú épület, mellette egy fehér díszkővel borított, nagy ablakos ház, a kettő között van a bejárat. (Utóbbi sötét lábazata és a ferde homlokzatú előtti lámpaoszlop közét célozzuk be.)

Szálljunk be a kék nyíllal jelölt verdába, és a „hivatalos" kihajtón (balra, hátul – tehát ne azon, ahol bejöttünk, se nem jobbra, a ládákkal eltorlaszolt másik „vészkijáraton"!) tépjünk ki egyenesen, padlógázzal! Használjuk ki a széles járda és a négysávos út előnyét, és számoljuk a kereszteződéseket. Egy, a lépcsős. Kettő, a templom mellett. Három, ez a miénk, itt kell jobbra élesen befordulni! (Jellemzői: balra Supa Save, Fresh és repülőtéri óriásplakátok, jobbra élőnövényes elválasztók.) Tűz ezerrel a híd felé, innen gondolom ismerős a pálya: a híd előtt balra laposan, a felső útra, és padlógáz a parkolóházig, mellette máris behajthatunk a garázshoz.

Hajtsunk a felnyíló ajtóhoz, majd be, és ha megjelenik a zöld felirat („Get out…" de csak akkor!!) szálljunk ki és tűnés, rohanjunk le a szemben garázsban parkoló Blistához, jobbra-hátra, és tűz a következő áldozatért.

2. Cheetah a kórház parkolójában: Egyenesen hajtsunk ki a széles, rövid behajtón a rámpa mellett. Forduljunk balra, majd rögtön az építkezésnél autóversenyző módra a nyújtott jobb-bal sikánt szinte egyenesen vehetjük. Menjünk végig az úton a Kartell sűrű golyózápora közepette (ügyesebbje végigmehet a járdán, a kék védőárkád alatt). Jön a nagykanyar, az első kereszteződésnél jobbra, majd megint jobbra, és rögtön laposan balra, át a füves részen bevágódhatunk a parkolóba. Váltsunk kocsit. Kanyarodjunk ki a parkolóból (lefelé, az alsó részen van a kihajtó, ha a fűvön ugratunk át, biztos a sérülés!), jobbra fel az úton, majd a kereszteződésben balra, és hosszú egyenes, hamarosan balra meglátjuk a parkolóházat, zsebben a második etap. Ismét a Blistra, jobbra-hátra akció.

3. Infernus a stadion parkolójában: Újból a rövid kihajtón menjünk ki. Balra, majd megint balra, a kereszteződésen egyenesen át, a következő sarkon jobbra, majd balra, hamarosan meglátjuk a nagy parkolót, és az ugrabugra nyílat. Be a gépbe, és visszaút ugyanaz, tehát jobbra ki, jobbra, balra, egyenesen, jobb, és rögtön be jobbra (a kis kőz helyét jól jegyezzük meg, elég nehéz észrevenni!

Ezt is parkoljuk be, ha minden jól megy, időre teljesítettük a feladatot! Őszinte gratulációm! Mentsük jól, pihenjünk, a többi már sétagalopp…

3. Deal Steal: A kolumbiai kartell nem hajlandó elhagyni a jakuza területét, ráadásul tárgyalásokat kezdett a jamaikaiakkal. Véres árat fognak ezért fizetni… Az első feladatunk elkötni egy Yardie Lobo-t. Ez egy csicsás piros gép arany tetővel és

leopárdmintás üléssel. Két helyen találunk ilyet: vagy a kórház melletti parkolóban (ahol az előbbi küldeteskor elloptuk a Cheeta-t), vagy amint megkapjuk a feladatot, a kaszinótól északra indulva az autópályán furikáznak ezerrel (Jópofa kocsi, állítható hidraulikával, a le/fel gombokat [numerikus 6 és 9] nyomogatva hintázhatunk bennük). Ezután irány Aspatria, felvesszük a kapcsolatunkat, és vissza a kórház melletti parkolóba. Dudáljunk, a kolumbiaiak elindulnak felénk. Ugorjunk ki a kocsiból, és annak fedezékében intézzük el őket a jakuza segítségével. (Ha meghal, semmi gond – ha gondoljuk, bent is maradhatunk a kocsiban). Ha tiszta a terep, semmisítsük meg tetszés szerint a két Cruiser-t (gránát, szétlövés, ilyenek), vegyük fel a táskát, és irány vissza a kaszinóhoz, le a parkolóba a Banshee-hoz.

4. Shima: Kenji védelmi pénzeket szed a város bolttulajdonosaitól, ezeket kell összegyűjteni. Az első táska közel van, Torringtonban, egy fehér épület előtt, sima (shima) ügy. A második Bedford Pointban, ám egy Diablo tag őrzi. Gázoljuk el, lőjük le, tök mindegy, vegyük el tőle a táskát. A harmadik táskát a Belleville parkban jelzi a radar, ám mikor odaérünk, kiderül: a Diablo már megelőzött minket, és elvitte az összes lét. Oké, fiúk. Vissza kell mennünk Portlandbe, közelebbről Hepburn Heights-be, abba a parkba, ahol anno felvettük Misty-t. Két megoldás van: vagy berombolunk, és szanaszét gázolunk vagy Uzizunk mindenkit, vagy megállunk a bejáratnál, és a kerítés és autónk fedezékében levadásszuk a kutyákat – lehet választani. Ha csendes a park, fel a táskát, és mehetünk vissza a kaszinó alsó parkolójába, átadni a pénzt.

5. Smack Down: Nem igazán értem a Rockstar küldetésvezőit – a második feladat embertelen volt, aztán kezdett a dolog egyre könnyebb lenni, ez az utolsó egyszerűen sétagalopp…
Kenji szan rohadt mérges ránk, mivel nem sikerült összeugrasztani a Kartellt és a Yardie-kat. Én legszívesebben beverném a pofáját a kis köcsögnek, amennyi szemét melót rám aggatott, és akkor kóstolgat… (Elárulom: lesz rá mód!) No mindegy, legyen boldog, még egy küldetés, és elfelejthetjük. (Még mindig jobb, mintha azt kérné, hogy jó jakuza szokás szerint az ujjunk levágásával bizonyítsuk hűségünket – akkor kapna aztán sörétet a sunyi pofájába, az biztos.) Mindössze annyi a dolgunk, hogy adott idő alatt legalább nyolc SPANK dealert nyírjunk ki. Egyszerű feladat – kijön a főszer, mi meg kivasaljuk. Ha nem jó helyen van, választhatjuk a kocsiból géppisztolyozást is, mindegy. Minden egyes halott kábszerárusért a zsoldon felül 1000-1000 dollár prémiumot kapunk, legalább van miért hajtani…

Ray

1. Silence The Sneak: Egyre jobban nem értem a küldetésszerkesztőket… Egy McAffrey nevű korrupt zsarut kell kinyírni, aki úgy próbálja tisztára mosni magát, hogy mindent elmond a szövetségieknek. A tanúvédelmi program felügyelete alatt van, úgyhogy nem lesz könnyű feladat. Nos. Az épület a jól ismert helyen, a Pay'n'Spray és 8-Ball műhely mellett van, amint odaérünk, egy kis mozi megmutatja a pontos helyet. A műhelyekhez vezető rámpa és a ház között van egy kis kijárat. Ezt először is el kell torlaszolnunk valami erős járművel, az Asuka utolsó küldetésében javallt Enforcerrel vagy Barracks OL-lal, de ha belefutunk valami szemetesautóba vagy buszba, az is megteszi. Ezután menjünk fel a műhelyekhez vezető rámpán. Most olyan jön, amihez végtelen türelem és a sűrű anyázás miatt a gyermekek fülének befogása javasolt – be kell dobnunk egy Molotov-koktélt vagy egy gránátot a rámpáról az ablakon. (A gránátot egyszerűbb, bár ez relatív…) Nem lehetetlen, csak majdnem – a távcsövessel irányzékoljunk be, kissé a bal oldali ablakkeret felé célozva, hiszen hősünk jobbkezes. Az állatja egyébként állandóan variálja dobásait, hol laposan, hol ívben hajigál – meg lehet tőle hülyülni…
A lényeg: ha a szobában robban valami, az áruló kirombol a zöld garázsból, és megpróbál elmenekülni a legrövidebb úton, de mi azt ugye elálltuk, úgyhogy nagy bajba kerül… Közben két őr tűz alá vesz minket, páncélzat legyen rajtunk, adjunk mindenkinek. Legjobb, ha hamar legyakjuk a két rendőrt, majd egy gránáttal felrobbantjuk a tanú kocsiját, vagy bármi más, tetszés szerint…

2. Arms Shortage: Na, végre valami emberileg fogyasztható dolog. Ray régi harcostársa, a félkarú Phil bajba került, a Kartell ki akarja nyírni. Javaslom, hogy valami magas kocsival menjünk (például a jó öreg Enforcerrel), le oda, ahol a Barracks OL van (a stadion közelében). Amint odaérünk, Phil közli, hogy bármilyen fegyvert magunkhoz vehetünk, csak siessünk, mert mindjárt ideérnek a kolumbiaiak. A fickók három kocsival jönnek, a legtöbben a főkapun fognak bemasírozni, de két fickó oldalról, ahol mi is beosontunk régebben az autót elcsenni. Több lehetőség van:
1. autónkkal beállunk a homokzsákfedezék és a raktár közé keresztbe, és ennek fedezékéből kényelmesen levadásszuk a dél-amerikaiakat;
2. a Barracks OL-lal elálljuk a nagykaput, amikor megjönnek a rosszfiúk, felrobbantjuk a kocsit, és lelőjük a két kósza figurát;
3. az egyik konténer tetején van egy bazooka; ismét csak eltorlaszoljuk a kaput, majd autónkkal odaállunk a konténerhez, felugrálunk a tetejére (ehhez kellett a magas autó), felvesszük a rakétavetőt, és kényelmesen befejezzük a meccset.

(Vigyázzunk, Phil nem halhat meg!) Ha elhullott mindenki, oda kell mennünk a félkarú emberhez, de előtte szedjünk össze minden fegyvert! Ezután ugyanis Phil megköszöni a segítséget, és felajánlja, hogy később bármikor visszajöhetünk utánpótlásért – jó pénzért… (Ezt nevezem hálának!).

3. Evidence Dash: Joey 3. küldetéséhez (Van Heist) kísértetiesen hasonló feladat. Ray egy finom, híres emberről beszél, akit valami piszkos fotókkal akarnak bajba sodorni. Feladatunk, hogy a bizonyítékokat szállító autót megstuccoljuk, összeszedjük a fotókat, és megsemmisítsük őket. Szerezzünk egy erős, de gyors autót (az üldözendő gép volánjánál mindkét Schumacher egyszerre…), és induljunk a kocsi nyomába. Minden egyes alkalommal, ha nekiütközünk, kipottyan egy fotó. Nem muszáj kiszállni és felszedni, ott marad, ahol van, később is összeszedhetjük őket! Persze a szaruk rögtön beleszólnak a dolgunkba , az első kocc 2 csillagot ér – sírni fogunk… Jó trükk lehet, ha az első „becsillagozódás" után berobogunk a Pray'n'Spray-be, aztán szűziesen mehetünk vissza a dolgunkra. Ha valahogy sikerül összeszednünk a bizonyítékokat, menjünk autónkkal egy csendes kis helyre, és robbantsuk fel. Mint kiderül, a fontos ember maga Donald Love, a médiacsászár, kinek számos csatornáját mi is sűrűn hallgatjuk vezetés közben – innentől ő is szívesen ad nekünk feladatokat…

4. Gone Fishing: Asuka 3. küldetéséhez, a pappa-razzi-vadászathoz hasonlatos feladat, ezúttal Ray partnerét kell a víz alá küldenünk. Ismét szükségünk lesz egy rendőrségi csónakra, a radar egyet jelez nekünk ott, ahol Mariával és Asukával találkoztunk az utolsó Salvatore küldetés végén – szerintem egyszerűbb, ha Asuka házától kötünk el egyet. A motorossal csobogjunk a jelölt helyre, a Don villája közelében lévő világítótoronyhoz. Amint a partner észrevesz minket, kezdődik a szokásos üldözőverseny. Jó hír: lassabb csónakban ül, mint a lesifotós anno. Rossz hír: bombákat hajigál felénk, ezeket ki kell kerülnünk ügyesen. Csak ügyesen…

5. Plaster Blaster: Ray meglepő hírrel fogad: McAffrey él, és egy mentőautóval épp készülnek őt átszállítani a bíróságra. Érdekes, azok után, hogy szétrobbantottam a hátsó felét… No mindegy, újrajátszhatjuk legalább az olyan finom 3. küldetést. Szerezz egy erős, de fordulékony autót, irány Rockford. Amint a mentős meglát minket, berádiózik segítségért, úgyhogy késlekedés nélkül stuccold addig, míg kiesik a jóember, utána tűzz vissza a Pay'n'Spray-be megtisztulni… Ha kész, keresd meg a földön nyugodtan heverésző tanút, és intézd el – gránát, kivasalás, mindegy…

Donald

1. Liberator: Donald első feladata érdekes és kemény akció, végre egy igazi kézimunka… Barátját, egy öreg keleti embert a Kartell fogva tartja, és ezzel zsarolja rádiósunkat – ki kell szabadítanunk a figurát. Első feladatunk egy Cartell Cruiser beszerzése – van belőlük épp elég az építkezés körül, bár heves golyózáporra kell számítanunk… Ha megvan az autó, mehetünk a kolumbiaiak búvóhelyére, az automata ajtó készségesen kinyílik előttünk. Odabent jó sok ellenség lesz, javaslom, hogy még a behajtás előtt, kintről, megfelelő pozícióból távcsöves puskával szedjük le a látható rosszarcokat, így bent könnyebb dolgunk lesz. Persze választhatjuk az agyatlan Chuck Norris módszert is – berombolunk, pár fickót kivasalunk, a többieket AK47-essel leszedjük, vagy az autót fedezéknek használva levadászzuk őket. Ha elcsendesült a terep, jöhet a harmadik felvonás. Ez olyan „rózsagyuris" játék, mi van az ajtó mögött? Az öreg barátot ugyanis valamelyik garázsban őrzik, gyalog kell odamennünk, ekkor felnyílik az ajtó – bent vagy a túsz és egy őr, vagy két kolumbiai van… Lehet kísérletezni, én vagy egy gránát bedobását, vagy a jó öreg shotgun áldásos hatását javaslom – utóbbi egyszerre végez mindkét pácienssel. Ha az öreg megvan, pakoljuk be egy autóba, és irány Donald. Újabb hasznos tanács: egy Cruiserrel menjünk vissza, majd pakoljuk be az autót a garázsunkba – a következő küldetésnél szükség lesz rá!

2. Waka Gashira Wipeout: Rossz hír: aki minden küldetést végig akar nyomni, az most kénytelen lesz Kenji-ét megcsinálni, ebben a feladatban ugyanis ki fogjuk őt nyírni, és utána már késő bánat… Jó hír: ki fogjuk nyírni Kenjit, nem lesz több idióta feladata… Oké, szükségünk van egy Cartell Cruiserre, mivel úgy fogjuk beállítani a dolgot, hogy a kolumbiaiak műve az egész – jó kis bandaháborút szítva… A kocsival menjünk az ismerős parkolóházba Newportba, Kenji a legfelső szinten hesszöl, itt van a király ugrató. Vigyázzunk az autóra, ha nagyon megsérülne, inkább újíttassuk fel a szomszédos Pay'n'Spray műhelyben! Menjünk a tetőre, gázoljuk szanaszét a sárga pofáját, aztán egy éles balkanyart véve padlógáz, és ugrassunk le a rámpán. Vigyázzunk a testőrökre, a shotgun igencsak árt a kocsinknak! A végén rúgjuk ki magunk alól a verdát valahol Newporton kívül, és lehet örülni.

3. A Drop In The Ocean: Jópofa kis küldetés, nagy ijedséggel a végén. Donald légi úton kap pár csomagot, azokat kell összeszednünk a vízről.
Az első rész egy két perces versenyszáguldás, ennyi idő alatt kell bevágni a seggünket egy csó-

nakba, úgyhogy jó gyors autóval menjünk Donaldhoz, és utána irány Asuka háza. Előtte érdemes bejárni az utat, és megtalálni a legideálisabb útvonalat (elég egyszerű: Donaldtól jobbra kopanóig, a parkig, jobbra a kétszer kétsávosra Portland felé, majd a híd előtt balra, és végig az úton, a parkolóház előtt le jobbra) . Ha becsúccsentünk a hajóba, a gép megérkezik, és leszór hat csomagot. Amint az elsőt felszedjük, jön az ijedség: kapunk egy szép kis csillagot. „Megnyugtatok" mindenkit: az összes pakk felvétele után ötcsillagos minősítést kapunk, ez konyakban álom, itt kevésbé – FBI, helikopter, van itt minden. Szerencse, hogy a Pay'n'Spray itt van egy köpésre, úgyhogy köss ki Asuka első stégénél, rohanás a partra, be a kocsiba, tűz, fel az úton, és jobbra a parkoló mellett be a műhelybe.

Amint visszaszállsz a kocsiba, a rádió bemondja, hogy a hidat megreparálták – szabad az út Shoreside Vale-be! Ray és Donald újabb feladatokkal vár – lesz dolgunk még bőven. Levezetésnek menjünk át, ismerkedjünk a városrésszel, és a fontos helyek elérésével! És aki igazán jó pozícióban akarja magát tudni a következőkben, az szedje össze az összes elrejtett csomagot!

Shoreside Vale

Figyelem! Mindenképp azt tanácsolom, hogy Ray küldetését teljesítsük mindenek előtt, rögtön kiderül, miért…

Ray

1. Marked Man: Ray-t a CIA figyeli, így el kell tűnnie az országból – a mi feladatunk lesz, hogy igencsak értékes díjakért kijuttassuk a reptérre. Mivel időre kell futnunk, ráadásul az FBI lezárja a hidat, nagyon fontos, hogy a küldetés bevállalása előtt járjuk be a Belleville Park–Alagút–Francis Airport utat a legideálisabb útvonal megtalálására! (Szerintem: álljunk be a WC mellé úgy, hogy jobbra a vécé, balra a tó. Így velünk szemben van egy kijárat. Kihajtva kanyarodjunk balra, menjünk végig koppanóig, aztán jobbra le az építkezés mellett, és ki a négysávosra, balra, hamarosan elérünk az alagút bejáratához [a nagy barna épület előtt balra]. Induljunk Shoreside felé [bal], majd végig, az alagút végén tábla jelzi a repteret [újra bal], majd amint kiérünk, az első lehajtón még egy bal, és már ott is vagyunk.) Ha tudjuk az utat, szerezzünk egy megfelelően gyors autót, menjünk Ray-ért, és irány a reptér. Tegyük ki Rayt, és menjünk vissza az előbbi útvonalon Staunton-ba – Newportban, a Callahan híd közelében vár ránk a jutalom: egy rakétavető, egy mesterlövész puska, egy M16-os karabély, egy lángszóró – és ami a lényeg: egy golyóálló Patriot!

Aki bátor, találhat egy gyorsabb utat is Shoresidera: a metróalagutat! Lerombolva a föld alá, a nem használt belső vágányon kényelmesen, gyorsan átérhetünk – egyesen a reptérre. Ezt persze előtte gyakorolni kell, mindenképp érdemes egy Patriotot választani erre, hiszen a túlfelén fel kell rongyolni a mozgólépcsőkön, viszont a terepjáróval kissé nehéz forgolódni a rendkívül szűk fordulókban. A parkból könnyen és gyorsan eljuthatunk a metróhoz – elindulunk a Callahan híd felé, majd előtte jobbra, a kétsávos egyirányúra, a végén ott a lejáró, odalent jobbra fordulva irány Shoreside. Felfele nem kell vigyázni a gyalogosokra, a felszínen a szökőkútnál egyből áthajtunk egy csillagos tokenen.

Donald

1. Grand Theft Aero: Remek… Mint kiderül, a csomagok, amiket seggünk szétlövetésével összekapartunk, csalik voltak. Az igazi csomag még a gépen van, a reptéren, a Kartell erős őrzésében. Ha már megvan a golyóálló Patriot, akkor nem lesz nehéz dolgunk, ha nincs, akkor teletárazott mesterlövész fegyverrel vágjunk neki a kalandnak. Menjünk a reptérre, törjük át a sorompót. A repülőgépet őrzőket a távcsövessel, a Patriot kerekeivel, némi Uzizással, vagy az „autóm, mint fedezék" trükkel eliminájuk. Amint átkutatjuk a gépet, kiderül, hogy a csomag már odaát van Staunton-on, az építkezésen. Irány vissza, jöhet a második menet. Az itteni kolumbiaiakat a fenti módszerekkel tehetjük hűvösre. Célunk a kis kék fallabirintusban vár ránk. A mesterlövészet kedvelőinek ajánlom az épülő felhőkarcolót, ott egy őr van, ha lelőttük, felmehetünk az épület tetejére, és levadászhatunk pár rosszarcot. Ezután mehetünk a maradékért. Persze lehet erőből is megoldani az egész feladatot, mindenki válassza ki a vérmérsékletének megfelelő módszert. Ha csendes a terep, menjünk fel a liften, és élvezzük a mozit. Megjelenik Asuka, aki úgy tudja, a Kartell vezére nyírta ki a bátyját (hehe, kis naiv). Nagyratörő terveihez szívesen igénybe venné ismét a segítségünket (ami azt illeti, én is szívesen ringatnám a HP-mat vele 125-re). Mehetünk vissza, a jakuza átvette a terep felett az ellenőrzést, kényelmesen leszállíthatjuk a csomagot Donaldnak.

2. Escort Service: Donald csomagját Shoreside-ra az öreg keleti ember fuvarozza, akit anno kiszabadítottunk, de ehhez a Kartellnek is lesz egy-két szava. Vegyük magunkhoz az Enforcert a rendőrségtől, vagy Phil barátunktól a Barracks OL-t, menjünk a találkozóra, és szorosan tapadjunk az öreg furgonjára. A kolumbiaiak megpróbálják szétstuccolni a kocsit, de minket fognak eltalálni. Szerencsére az öreg az alagúton megy át, ott meg könnyű dolgunk lesz. Egyik haverom szerint

(én ezt nem próbáltam, de lehet) elég körözni a városban, ha nem vagyunk ott, kevesebb kár éri az autót, és simán eléri a célját . Van még egy jópofa mód, ezt is ki lehet próbálni, csak a móka végett: menjünk a találkozóra, vegyük kézbe az M16-ost (ha nincs, az öreg autója mellett, a bokorban találunk egyet), majd egyszerűen ugorjunk a kocsi tetejére. Az öreg elindul, mi meg innen fentről levadászhatjuk a Kartell autóit. Jó móka, én mondom!

3. Decoy: A fél ország rendőrsége, plusz az antiterrorista különítmény, a SWAT körbefogta Donald öreg barátját és a csomagot. A feladat, hogy ellopjuk az értékes holmit őrző Securicar-t, és elcsaljuk a rendőröket, hogy az öreg meg tudjon lógni. Három percig kell életben maradnunk. Mielőtt nekilátnánk, nézzünk körül! Az akció Shorside Vale-ben, a Pike Creek-i AMCO székháztól indul. A feladat nem lesz nehéz az alábbi trükkökkel:
1. Több jó búvóhelyet is találhatunk: rögtön az épület szomszédságában egy házat, garázzsal, ha oda beparkolunk, kényelmesen kivárhatjuk az idő leteltét.
2. A másik lehetőség, hogy kirongyolunk a reptérre, és itt körözünk, a rendőrség csak pár autóval jön oda, helikopter nem lesz!
3. Bemehetünk a metróalagútba is, kényelmesen kihúzva az időt.
4. Újabb jó megoldás a Shoreside és Staunton közti alagútban három percig körözni…
5. Végül betéphetünk búvóhelyünkre is, álljunk be a garázsba, de ne szálljunk ki a kocsiból! Semmi más dolgunk nincs, mit megvárni az idő leteltét… A feladatot azzal segíthetjük, hogy mielőtt beszállunk a Securicar-ba, felrobbantjuk a SWAT és a zsaruk autóit, vagy gyorsan elálljuk az útjukat egy-két lopott autóval…

Asuka

1. Bait: Meglehetősen egyszerű feladat, bár biztos kezeket igényel. A Kartell három halálosztagot állított ránk, ám Asuka néhány jó emberével csapdát állított nekik. Annyi a dolgunk, hogy odaálljunk az egyik brigád elé, megmutassuk magunkat, majd nyomás a csapdához, és hátsó sarok mögött, az épület nyugati oldalán megvárjuk, amíg elül a csatazaj. Ezt háromszor kell eljátszani, és ennyi. A csalogatást két módon is megtehetjük: vagy a golyóálló Patriottal, ami bár lassabb, de állja a lövéseket, vagy egy villámgyors autóval. Én az előbbit választottam… Aki biztos abban, hogy autója jó állapotban van a csalogatások végén, a harctérről egy látványos ugratással is elmenekülhet – ott egy hívogató rámpa…

2. Espresso 2 Go: Ez egy jópofa küldetés, bár elsőre befontam a hajam, míg másodszorra rá nem jöttem a trükkre… A Kartell pofátlanul, a Kappa kávéházlánc asztalainál árulja a SPANK-ot. Feladatunk, hogy 8 perc alatt mindhárom városrészben 9 árusító helyet elpusztítsunk. A fő problémánk az látszik, hogy a térképen nincsenek feltüntetve a célpontok…
A trükk ott van, hogy a stopper csak akkor indul el, ha az első helyet elsöpörtük! Tehát csak annyi a feladat, hogy körbejárjuk egész Liberty City-t, és felderítsük a kávéházak pontos helyét – amikor mind a kilenc a radaron van, és elterveztük az útvonalat, elkezdhetjük a rombolást… Segítségül itt a kilenc célpont helye:
Portland:
– Salvatore villájának bejáratánál
– Trentonban, a kikötő mellett
Staunton:
– Newport, a parkolóház mellett
– Belleville Park, a park területén
– Bedford Point, a templom előtt
– Ettől kissé lejjebb az utcán, közel Donald székhelyéhez
– Torrington, kb. egy háztömbnyire Kenji kaszinójától, a csillag alakú szobor közelében
Shoreside Vale:
– A metró közelében, a reptér előtt
– Pike Creek, a hegytetőn, a kórháznál

A feladatra ideális a golyóálló Patriot, de más gyors és erős autó (pl. a kedvenc taxim) is megteszi, igazából nem lényeges.
Egy javasolt útvonal: menjünk Portlandba, fel Salvatore házához. Itt a maffia golyózápora fogad, úgyhogy lassítás nélkül hajtsunk át a célponton, fel a dombtetőre (el kell, hogy hagyjuk az éttermet, ahol a dagadt embert felrobbantottuk), le a dombon, az első kereszteződésben balra, és hamarosan átszáguldhatunk a második boxon is. Innen egyenesen eljutunk a Callahan hídig, átérve egy jobb-bal kombinációval hamar eljutunk a parkba, onnan az ismerős úton a parkolóházhoz. Gyors forduló, át a sziget túlfelébe Donald házához, bumm, majd fel egyenesen a templomhoz, innen gyorsan elérhetünk a kaszinó közelébe. Hamar át a hídon Shoreside-ra, rögtön balra a reptérhez, majd fel a hegyre az utolsó célpontunkhoz. (Érdemes a felderítéskor elkötni a reptérnél parkoló Cruisert, mert különben utánunk fog jönni!) Az egyetlen rizikó a fentiekben, ha fel van vonva a híd. Esetleg az alagutat is választhatjuk, vagy a metróalagutat, az se rossz móka…

3. S.A.M: Oké, nem minősítem a feladatot… Annyi a dolgunk csupán, hogy három és fél perc alatt jussunk el a reptérre, lőjünk le egy repülőgépet, a kolumbiaiak és a rendőrség, helikopterek, FBI összetűzében szedjünk össze egy csomó

SPANK batyut, és jussunk vissza Staunton-ra, az építkezéshez. Köszönöm kedves Rockstar! A radart követve eljutunk egy csónakig, ahol egy grátisz rakétavető vár ránk. Pattanjunk a hajóba, és tűz ezerrel a reptérre. Szálljunk partra, úgyse fogunk tudni a hullámzástól rendesen célozni. Ha még van elég időnk, a távcsövessel szedjük le a lejtő tetején álló kolumbiaiakat, majd a rakétavetővel várjuk a repülőre, és adj neki. Ha nincs idő, akkor fordítva – előbb a repcsi, majd a rosszfiúk. Vigyázzunk, ne lőjük le a helikoptert, nagyobb bajba kerülünk, anélkül is lesz gondunk bőven. Kerüljük el a tündérke reflektorát, akkor megúszhatjuk a lövéseket. A kolumbiaiak kocsiját lopjuk el, és szedjük össze a csomagokat. Ezután vissza kell mennünk Stauntonra. Nem javaslom a vízi utat, mivel könnyen felrobbanthatnak minket a helikopterből. Egyszerűbb lesz a dolgunk, ha eltépünk a közeli metróhoz, kirúgjunk magunk alól a verdát, és a földalattival megyünk át a szigetre – az egyik megálló pont az építkezés mellett van! Menjünk a felszínre, lopjunk gyorsan egy kocsit, és tűz a már ismerős félkész épülethez, a lifthez.

Van egy még egyszerűbb út is: a Dodo-val simán, biztonságosan eljuthatunk az építkezéshez, mivel magasan vagyunk, nem érhet bántódás minket! Ezt azonban csak akkor válljuk be, ha nagyon biztos kézzel tudunk repülni a kis gépmadárral!

4. Ransom&The Exchange: Nos, most jön az, ami miatt igazán sűrűn és sokat fogunk anyázni. Ez tulajdonképpen két küldetés – Asuka utolsó, és Catalina első és egyetlen megbízatása nekünk. **Az első rész egyszerű:** Catalina 500 ezer dollár váltságdíjat követel tőlünk Maria életéért cserébe. Ha még nincs ennyi pénzünk, szerezzük meg, bármi áron – taxizás, fosztogatás, bármi. Ha összejött a pénz, a legfontosabb teendőnk: menjünk a búvóhelyünkre, és mentsünk egy nagyot. Szükség lesz rá! Ezután menjünk Shoreside-ba, adjuk át a pénzt. Aztán ereszd el a hajamat… Catalina emberei minden fegyverünktől megfosztanak (tele lesz az asztal), aztán persze hamar kiderül: a némber átvert minket, elveszi a pénzt, és parancsot ad a megölésünkre. Innentől 7 percünk van, hogy végezzünk vele. Kapjuk fel a fegyvert attól a figurától, akit az átvezető moziban lecsaptunk, és rohanjunk jobbra, a garázsba. Itt van egy páncél, és egy Cartell Cruiser. Pattanjunk be és irány az automata kapu, ami engedelmesen kinyílik. Ha még ott vannak az őrök, rohanjuk le őket, akár a kocsival, akár fegyveresen.Távolban egy fehér helikopter, kövessük azt! Át a hídon, balra fel a hegyre, keresztül a gáton, balra le a hegyről, a T elágnál ismét balra, a hajtűkanyarig és tovább a gát alsó részébe, ahol a Kartell birkafürösztője (barikád… bocs) fogad. Az autó fedezékében nyírjuk ki őket, és vegyük el az AK47-esüket. Üljünk be az egyik kocsijukba, és tovább lefelé az úton, de kis távolságra a következő barikád előtt álljunk meg! Jobbra, a fűben van egy távcsöves puska, vegyük fel, szükség lesz rá! Vegyük kézbe az AK47-est! Ha a jobb egérgombot lenyomjuk, kicsit ráközelíthetünk áldozatunkra, így könnyebb célozni. Ugye emlékszünk a hajórobbantásra? Itt is lesz pár piros hordó, úgyhogy abba is lőhetünk, felgyorsítja a munkánkat. A távcsövest csak a magasan lévő (torony, konténer teteje) őrök eliminálására használjuk! Úgy félúton jön egy kis mozi, a helikopter a gát felett lebeg, úgyhogy eresszünk be pár sorozatot a gátba! Be fog vágtatni a színre egy Barracks OL, elöle ugorjunk be egy konténer fedezékébe, háttal a gátnak, a probléma hamar megoldódik… Az egyik utolsó akadály következik – fel kell rohanni a lépcsőn, de csak óvatosan, az egyik kolumbiainál lángszóró van! Álljunk meg a lépcsőn olyan pozícióban, hogy mi le tudjuk lőni a figurákat, de ők minket ne – de vigyázzunk Mariára! Odabent a lány mellett van még egy őr, ha elhullott, kapjuk fel a rakétavetőt, és lőjük le vele a helikoptert, csak ügyesen – három rakétánk van rá csak! Ha a gépmadárnak vége, nézzük meg, mi van Mariával, és lehet örülni, vége a küldetéseknek!

Fegyverek

Egyik jellegzetességük a súlyuk, hiszen minél nehezebbek, annál lassabban tudunk velük futni, ha tehát menekülni kell, mindig váltsunk át könnyű fegyverre! Minden fegyvert egyedi színű „aura" vesz körül, erről messziről is felismerhetjük őket, így ezt is feltüntettem.
– **Ököl:** könnyű fegyver, gyors sorozat végén már rúgunk is. Ha felveszünk egy adrenalin pirulát (lásd később), igazán jól használható, különben lassú és gyenge fegyver.
– **Baseballütő:** közepes súlyú ütőszerszám, normál erejű, de lassú. Főleg utcai rablásra jó, lövöldözéssel hamar begyűjthetünk egy csillagot, ezzel sokáig őrjöngethünk. Jelölőszíne a piros.
– **Pisztoly:** nem túl erős, normál sebességű, könnyű fegyver. Tára 12 töltényt tartalmaz. Jelölőszíne: zöld.
– **Uzi:** az egyes lövedékek kis sebzést okoznak, ám mivel a fegyver nagyon gyors, ezért ez összeadódik. 25-ös tára van, könnyű fegyver, jelölőszíne a kék. Specialitása: ez az egyetlen fegyver, amellyel autóból is tüzelhetünk. (Num. 1 lenyomásával)
– **Gránát:** Nagyon lassú, de nagyon hatásos könnyű fegyver. Jelölőszíne a fehér.
– **Puska (Shotgun):** Erős, de lassú, közepes súlyú fegyver. Jellegzetessége a szórása, azaz több embert is megsebesít. Sárga színnel jelölik.

– **Molotov-koktél:** Erős, ám nagyon lassú könnyű fegyver, épp úgy, mint a gránát. Sötétzöld színnel van jelölve.
– **AK-47:** Hasonlóan az Uzihoz, az egyes lövések nem túl erősek, ám mivel a 30-as tárból a lövedékek gyorsan ürülnek, igen hatásos, közepes súlyú fegyver, kellemes darab! Világos lila színnel jelölik.
– **Mesterlövész fegyver (Sniper Rifle):** Elég erős, ám lassú fegyver, közepes súllyal. Nagy távolságból leszedhetjük az áldozatokat, távcsöve igen jól zoomolható, ezért akár nézelődésre is használhatjuk. Jelölőszíne: narancssárga.
– **M-16 :** Killer… Már az egyes lövedékek is nagyon hatásosak, ám mivel igen gyors, valódi halálosztó. Közepes súlyú, 60-as tárral és célzóberendezéssel szerelt. Világoskék színnel jelölik.
– **Lángszóró:** Normál sebzésű, ám 50-es tárából folyamatosan ömlik az anyag. Közepes súlyú, lila színnel jelölt fegyver.
– **Rakétavető:** Nagyon lassú, ám halálos fegyver. Annyira nehéz, hogy ugrani sem tudunk vele. Célzókészülékkel szerelt, jelölőszíne a világoszöld.

Rejtett csomagok és autós küldetések díjai

A 100 elrejtett csomag összeszedése és az autós feladatok megoldása nemcsak pénzjutalommal, hanem még értékesebb díjakkal gazdagíthat minket! Íme a lista:

Rejtett csomagok (mindegyik 1000 dollárt ér, minden 10. után egy-egy újratermelődő fegyver jelenik meg a búvóhelyünknél!)
10 = Pisztoly
20 = Uzi
30 = Kézigránát
40 = Puska
50 = Páncél (100 egység)
60 = Molotov-koktél
70 = AK-47
80 = Mesterlövész fegyver
90 = M16
100 = Rakétavető és egymillió (!) dollár jutalom

Portlandban 33, Staunton szigeten 36, Shorside Vale-en 31 csomagot találunk.

Autós küldetések

Taxi: 100 sikeres fuvar (nem zsinórban, összesen!) után egy új típusú taxi (Borgnine) készül el Harwoodban! Megjegyzés: minden 5., 10. 25. stb. egyvégtében teljesített fuvar után jelentős összegű bónuszt kapunk, tehát érdemes erre is hajtani, még az is megéri, ha közben néha megjavíttatjuk a kocsit a Pay'n'Spray-ben! (Ráadásul az egyes fuvarokon megspórolt idő hozzáadódik a következő célpont elérésének idejéhez!)

Mentőautó: 50 sérült sikeres kórházba szállítása után egy 100 egységes életerő token (piros színes) jelenik meg a rejtekhelyünknél, 100 sérült befuvarozása után pedig egy adrenalin token. Ha a mentős küldetés mind a 12 szintjét teljesítjük, jutalmunk végtelen futás, azaz bármennyit is sprintelünk, soha nem fáradunk el!
Tűzoltóautó: Ha mindhárom terület összes városrészében eloltunk 30 tüzet, egy újratermelődő lángszóró jelenik meg a rejtekhelyünknél!
Rendőrautó: Ölj meg 40 bűnözőt mindhárom terület mindegyik városrészében, és egy újratermelődő „rendőrségi csillag-mentesítő" token jelenik meg a rejtekhelyeden – mindegyik terület (Portland, Staunton, Shoreside Vale) után kettő-kettő!

Az export-import vállalat különleges kérései

A személyhívónkon Portlandban kétszer is felkérést kapunk az East-West export-import vállalattól autók leszállítására a kikötőbe, megadott helyre, szép jutalomért, majd később Shoreside Vale-en is egyet. Mindegyik autó befuvarozása után 1500 dollárt kapunk, ha a listán szereplő összes megvan, plusz 200 ezer a jutalom, és egy-egy ikon jelenik meg az autókat jelezve, ettől kezdve bármelyik jármű korlátlanul rendelkezésünkre áll!

Az első hely egy garázs, ha behajtunk a portlandi kikötő kapuján, kissé balra, majdnem előttünk van az a garázssor, ahova Joey 3. küldetésében be kellett vinni a Securicar-t (és ahol később is kapunk ilyen autóért 5000 dollárt). Ennek az épületnek a felső sarkánál (az ott parkoló teherautó és a Perennial között) menjünk át egyenesen és balra, majd jobbra elhaladva két tartály mellett szemben már látjuk is a kék ajtós épületet. Az ajtó mellett balra egy táblát találunk, a vállalatot érdeklő autók felsorolásával (ha az egyiket leadjuk, a nevét kihúzzák a listáról). Íme a kívánságok:

Securicar, Moonbeam, Coach, Flatbed, Linerunner, Trashmaster, Patriot, Mr. Whoopee, Blista, Mule, Yankee, Bobcat, Dodo, Bus, Rumpo, Pony

Néhány tipp a ritkább példányok beszerzésére:
– a Coach az újfajta busz, a kikötővel szembeni telephelyen ott parkol egy.
– A Bus a régebbi típus, ez ritkábban kerül elő. Én főleg Staunton Islandon találkoztam velük, a stadion körül a kora reggeli és a déli órákban. Ám a program sajátossága, hogy ha egy bizonyos típussal elkezdünk furikázni, előbb-utóbb felbukkannak az utakon a hozzá hasonló járgányok – így ha valaki a Bus-ra hajt, kezdjen körözni egy Coach-ot vezetve,s lőn felbukkan egy Bus is!
– A Dodo ugye az a bizonyos kis repülő, csak Staunton-on, a reptéren találunk belőle hármat.

– A Flatbed is nehéz eset, a nagy teherautók szintén Staunton stadionjának környékén glasszálnak a kora reggeli órákban. Ám itt is kihasználhatjuk a Bus-nál leírtakat – menjünk Phil-hez, és kezdjük járni Staunton útjait a Barrack OL-lal, hamarosan találkozunk egy Flatbed-del, garantálom!
– A fenti sajátságot a különben ritka Securicar előcsalogatására is használhatjuk. Stauntonon lopjunk egy Bobcat kisteherautót (például a kórház parkolójában van egy), és kezdjünk körözni a Stadion körül! Ilyenkor általában megjelenik a stadion déli oldalán egy pénzesautó, nyugat felé haladva. A másik lehetség, ha Aspatria-ban a víz melletti széles autóúton elkezdünk le-fel furikázni egy busszal, általában felbukkan egy Securicar!
– Mr. Whoopee a legritkább autó, „ő" a fagylaltos kocsi. Több lehetőség van az előcsalogatására: lopjunk egy tűzoltó- vagy rendőrautót, és vállaljunk be küldetéseket! A játék ilyenkor véletlenszerűen generálja a forgalom résztvevőit, és néha felbukkan Mr. Whoopee is. A másik lehetőség, ha bevállaljuk El Burro „I Scream, You Scream" mellékküldetését, és ahelyett, hogy felrobbantanánk a fagylaltos kocsit, egyszerűen lelövünk minden ficköt, aki előmászik belőle, majd vihetjük a kikötőbe a járgányt!
A fenti „hasonló kocsikat az utakra" programsajátságot kihasználva Shoreside Vale-en, Cedar Groove-ban, a rejtekhelyünk vagy a gát körül körözzünk egy furgonnal (Rumpo, Moonbeam) vagy Infernus-szal, Cheeta-val – ilyenkor gyakran megjelenik egy Whoopee! (Legjobb a Moonbeam!)

A második hely egy mágneses daru, az előbbi garázs háta mögött találjuk, a nagy hajó előtt, egy sárga csíkos helyre kell leparkolnunk az alábbi autókkal: Police car, Enforcer, FBI Car, Barracks OL, Rhino Tank, Ambulance, Fire Truck

Itt nyilvánvalóan az FBI Car és a Rhino a gázos, hiszen előbbi az öt- utóbbi a hatodik csillag megjelenésekor „materializálódik". Erről annyit kell tudni, hogy ötcsillagosok csak akkor leszünk, ha már szabad az út Stauntonba, a katonaság pedig csak Shoreside megnyitása után jön elő! Nem könnyű dolog, ám ki lehet kísérletezni, hol van olyan hely, ahonnan le lehet lőni például az FBI-osokat, és elkötheţjük a kocsit – nyílt terepen semmiképpen. Én például Stauntonban két ilyen helyet is találtam – átérve a hídon rögtön balra, majd az út jobb oldalán ott az „Internet kávézó", egy betörhető üvegű lépcsős hely. Ha felmegyünk, nem jönnek utánunk, lentről adjuszáltalak, ki lehet nyírni mindenkit. A másik még jobb – az egyetem maga. Érdekes módon a tankok nem tudnak bejönni az udvarra, nekem a külső korlátok mellett 4 Rhino is csikorgott ezerrel – ha beleülünk, onnantól nincs ellenfél…

És még egy tipp az FBI ügynökök gépének megszerzésére: a parkolóház! Menjünk oda, és kezdjünk el őrjöngeni. A rendőrök nem jönnek be az épületbe, vadásszunk le párat, majd amikor megvan a 3 csillag, fel a tetőre, és lőjünk le pár helikoptert, máris jön az FBI. Vissza a földszintre, üljünk be valamelyik nehézgépbe (ha megvan a golyóálló Patriot, akkor akár azzal is végigcsinálhatjuk), és hajtsunk ki az utcára, majd amikor az FBI autója ránk startol, gyors rükverc – a szürke kocsi utánunk jön, de senki más! Az ügynökök kiugrálnak, nincs más dolgunk, mint levadászni őket. Ha minden csendes, vágódjunk be a kocsijukba, tűzzünk vissza a közeli garázsunkba, és mentsünk egyet. Visszatöltéskor az FBI autó ép és egészséges, mi pedig ártatlanok leszünk, mint a ma született bárány…

Az export/import harmadik garázsa Shoreside Vale Pike Creek területén található. A völgyön átívelő hídon áthajtva Cedar Grove-ba menjünk fel a dombon, a sarok után hamarosan megtaláljuk. (Vagy fordítva: a gáttól a reptér felé indulva forduljunk balra, az éles jobbkanyarnál jobbra ott az épület. Ha végképp nem találjuk, taxizzunk egyet, valamelyik utas odaviteti magát!) A falon az alábbi listát találjuk: Sentinel, Cheetah, Banshee, Idaho, Infernus, Taxi, Kuruma, Stretch, Perennial, Stinger, Manana, Landstalker, Stallion, BF Injection, Cabbie, Esperanto

Lássuk a ritkaságokat:
– BF Injection: ez az a buggy, amit Joey szerelt annak idején a műhelyben. Egyetlen helyen bukkan fel: Portland Hepburn Heights negyedében, abban a parkban, ahol El Burro telefonjait kaptuk, az egyik sarokban, este hét és éjfél között, de csak miután teljesítettük Asuka első küldetését.
– A Stretch gyakori Staunton Island és Shoreside Vale útjain, de a leggyakoribb a reptér körül, késő éjjel és kora reggel.
– Infernus-t és Manana-t találunk a reptér parkolójában!

Repülés a Dodo-val
A kis repülőgéppel könnyen, gyorsan eljuthatunk bárhová, ám nagyon erős gyakorlást igényel a megrepülése, főleg billentyűzettel – joysticckal, gamepaddal lényegesen egyszerűbb a dolgunk. A felszállásban az a trükk, hogy teljes gázt kell adnunk, és lenyomva tartani a LEFELE gombot (alapban: a számbillentyűzeten a 6-os gomb). Ettől a gép lebólint. Amikor a propeller eléri a betont, és szikrákat kezd vetni, engedjük fel a gombot, és madarunk a levegőbe emelkedik! Most már „csak" fent kell maradni a gázt tartva. Vigyázzunk a fordulókra, gáz-irány egyszerre, tehát előre+balra és előre+jobbra, soha ne élesen,

mindig lágyan, alacsony szögben! Leszálláshoz egyszerűen engedjük el a gázgombot, majd a lefelé gomb ritmusos nyomogatásával óvatosan és lassan tegyük le a gépet! Ne keseredjünk el, ha nem jön össze elsőre, rengeteget kell gyakorolni, hogy urai legyünk a gépnek!

Telefonos küldetések

Négy telefonos „főnökünk" is lesz a játékban. Három „hivatalos", ezeket a térképen telefonkagyló jelzi, Portlandben a Diablo-k vezére, El Burro ad feladatokat, Stauntonon a jamaicaiak (Yardie) első embere, King Courtney, míg Shoreside Vale-en a Hood főnök, D-Ice. Ezeket érdemes azonnal végignyomni, amint lehet. Van azonban még egy figura, aki szívesen fizet kisebb összegeket egy megbízható embernek. Ez nem más, mint Marty Chonks, a Bitch 'n' Dogs Food üzem tulajdonosa. Ha elmegyünk Joey műhelyéhez, és szembe állunk az ajtóval, jobbra, az út túloldalán lévő kerítésen találhatjuk meg a telefont, ám ezt nem jelzi kék „aura", mint a többiekét, és nem is mindig csöng, csak a reggeli-délelőtti órákban.

Off-road pontversenyek

Az ügyes kezűek négy off-road pontversenyen vehetnek részt, amelyek elég nehezek, és alaposan megizzasztják a vállalkozókat. Az alábbiakban egy kis segítséget adok ezekhez:

1. Patriot Playground

Portland Trenton negyedében, a kikötő melletti Supa Save előtt álló Patriotba szállva kezdhetjük el ezt a versenyt. 15 ellenőrző ponton kell átmennünk, 5 perc alatt, bármilyen sorrendben. Ha egy ponton átmegyünk, a következő eléréséhez 20 másodpercünk marad.
Egy lehetséges sorrend: az első EP (ellenőrző pont) legyen a parton lévő, a kikötő mellett. Tolatva érintsük meg, hogy több időnk legyen! A 2. jobbra, a kis peremen lévő, majd a 3. tovább a hegyen, a vasút alatt. Óvatosan, innen könnyű lecsúszni! Irány vissza a parti sziklához. Fel a szikla tetejére, a széléről elérjük a 4. EP-t. Az 5. igen nehéz, mivel a szikla széle alatt van, könnyű átrohanni felette, javaslom, hogy váltsunk felső kameranézetbe, hogy meglássuk, hol lehet lemenni. A 6. a parton, a víz közelében lévő, csak bele ne essünk a tengerbe! Irány a nagy kőív, ott a 7. EP. A 8. az itteni nagy szikla alatti, majd vágtassunk keresztül a parton a 9.-ig, ez megint nagyon veszélyes a víz közelsége miatt. Most egy éles forduló, és fel a hegyre, jobbra hátul a kis peremen ott a 10. Jön egy kis hegymászás, a hegytetőn Salvatore villájánál vár ránk a 11. és 12. EP. A 13. szerencsétlen szám, a villán túl a nagy kőív tetején találjuk ezt az EP-t, a visszaút életveszélyes. Irány a villa eleje, majd le a hegyről, a kanyaron túl ott a 14. EP. Vissza fel a villához, a szikla másik széléhez, és lefelé a peremén a 15.-hez! Gratulálok!

2. Ride In The Park

Staunton szigetén, a belleville-i parkban van egy kis tó, a szélén lévő faház előtt találunk egy Landstalkert, ebbe beülve indul a következő verseny. 2 percünk van 12 EP elérésére, az egyes pontokat 10 másodperc alatt kell elérni. Nehezebb feladat, mint az előző, mivel a Landstalker nem olyan jó hegymászó, mint a Patriot! Irányzékoljuk be az autót a kis stéggel és az 1. ponttal szembe, majd tűz! Nehéz feladat, hiszen keresztbe kell menünk, és könnyen fennakadhatunk valamelyik cölöpön! Ugrás a vízbe, balra fel egyenesen a kis szigetre, itt a 2., majd ugrassunk le egyenesen, tovább a szemben lévő kerítésig, ott jobbra forduva elérjük a 3. és 4. EP-t, kissé visszafelé pedig az 5.-et. Ezután irány Ray kedvenc vécéje, odalent megtaláljuk a 6. pontot, fel a lépcsőn, egyenesen a szoborhoz vezető lépcsőre, ott a 7. Irány vissza, a korlát mellett ott a 8. pont, majd a kis híd körül elérhetjük a 9., 10. és 11. EP-t is. Ezután irány a park túlfele, ahol ott árválkodik a 12. EP, és zsebre tehetjük jutalmunkat...

3. Multi-story Mayhem

Ez egy trükkös feladat, mivel nem olyan kézenfekvő, mint az előzőek. Kell szereznünk egy Stallion-t, és azzal behajtani az ominózus parkolóházba Staunton-on, a Pay'n'Spray és az Asuka házához vezető út között. Ha odabent találunk egy ilyen járgányt, tolassunk ki az útra, szálljunk ki belőle, majd hajtsunk vissza! 20 EP-t kell megérinteni 2 perc alatt, bármilyen sorrendben, ha áthajtunk valamelyiken, az 5 másodpercet ad az időnkhöz – elég hálás dolog, de így se lesz könnyű dolgunk. Itt nem lehet itinert adni, célszerűen szintről szintre kell haladni, az utolsó EP a levegőben van, tehát rá kell ugratni a legfelső szint rámpájáról!

4. Gripped!

Újabb Patriot-verseny, Shoreside Vale-ben, a Cedar Groove-ban lévő parkban és környékén. 20 EP, 5 perc alatt, tetszőleges sorrendben, mindegyikre 15 másodperc van. Hajrá! Az 1.-t megtaláljuk, a földúttól balra, fent a jókora sziklán. A 2. a túloldalon van, de ne szemből kapjuk el, hanem a balszélén körbeautózva érintsük meg. A 3. a hegyoldalban van, a legjobb kapaszkodó a 2. ponttól jobbra található, majd tovább föl a 4. és 5. pontért – és egy kis extra időért! Menjünk át a hegytetőn, és óvatosan balra a 6. pontig. Továbbra is óvatosan a hegygerincen a 7. EP-ig, amit jobbra hátul találunk. Oké, a hegyes rész megvan, mehetünk az utcára! Menjünk felfelé egy ki-

csit, a 8. EP a szikla szélén vár ránk. Tovább fel az emelkedőn, majd a lezárt alagútnál térjünk le az útról jobbra, könnyen megtaláljuk a 9. pontot, majd egy hosszú hegymenet után ott a 10. is, majd balra a 11. Irány balra, a szikla mellett, Cedar Groove házai mögött a 12., majd tovább a város felé a 13. pontig. Óvatosan a sziklaperemen a 14. ponthoz, majd kapaszkodás felfelé a 15. ponthoz. Óvatosan, finoman fékezve le a hegyről, a 16. elég veszélyes helyen, a szakadék szélén figyel. A 17. fönt a magas égben, csak egy Patriot érheti el… Ismét lejtmenet, még óvatosabban, mint az előbb, a 18. pontra. A vége egy könnyű levezetés, a 19. EP-t visszafelé, sima terepen érhetjük el, majd az utolsó, a 20. az alagút bejáratánál kéklik. Ennyi…

Speciális feladat – Toyz
A három városrészben négy játékszállító furgont találunk, melybe beülve jópofa küldetést teljesíthetünk: kis, robbanóanyaggal preparált távirányítású versenyautókkal kell felrobbantani megadott gangjárműveket. Vigyázzunk, ha az idő letelik, az utolsó kis autó felrobban, ha pont mellettünk történik ez, annak végzetes következményei lehetnek, így az utolsó másodpercekre vigyük ki őket az útra! Íme a lista:

Maffia Massacre: Az autó Portlandben, Toni étermével szemben van. Két perc alatt minél több Maffia Sentinelt kell felrobbantanunk. Nem lesz nehéz, az étterem környékén sok köröz belőlük.

Diablo Destruction: A kocsi Portland Hepburn Heighst negyedében van, a magasvasútra vezető lépcső mögötti udvarrészen. Két perc alatt annyi Diablo Stalliont kell a levegőbe repíteni, amennyit bírunk. Ki a kis bejáraton a lépcső mellett, a kétszer kétsávos úton akad belőlük elég!

Casino Calamity: Ez kicsit jobban el van dugva. Menjünk Stauntonba, Kenji kaszinójához, álljunk a kaszinónak háttal, előttünk a T elágazó. A jobboldali út és a felső út közti sarkon menjünk át a kis élőnövényes elválasztón, ott a kocsi. Két perc, a célpontok ezúttal a Yakuza Stringerek. Vigyázunk, a kisautó felénk néz, nehogy saját vermünkbe essünk! Fordítsuk meg őket, át az elválasztó részen, a kaszinó előtt megtaláljuk áldozatainkat.

Rumpo Wrecker: Menjünk Shoreside Vale-ben a búvóhelyünk mögötti lakóházhoz, a hirdetőtáblák mögött ott parkol az autó. Ismét két perc, célpont: Hood Rumpo XL. A hegyen lévő S-kanyar felől lejövő kétszer kétsávos úton furikázik belőlük elég!

Speciális feladat – Rampage
Rampage, azaz őrjöngés. Ámokfutót játszhatunk, a halálfejes tokent felvéve a kezünkbe kapott fegyverrel kell a megadott feladatot végrehajtani időre, általában 120 másodperc alatt kell 20 megadott fajta embert vagy járművet eliminálni. Vannak köztük nehezek is, úgyhogy előtte, utána mindenképp mentsünk! Fegyvert nem válthatunk, az idő leteltével a kézhez kapott eszköz is (sajnos!) eltűnik, jó hír viszont, hogy a közben összeszedett rendőrségi csillagok is elenyésznek… Az összes tokennek két helye van a városban. Ha az egyiket felvesszük, de elbukjuk a feladatot, az összes token „átvándorol" a másodlagos helyre. Újabb rontásnál visszatérnek az eredeti pozícióba. *(Általában az első hely a legjobb a küldetést végrehajtani.)*
Nem sorolom fel az összest, hiszen jó tucatnyi van belőle, és igazán sok taktika nincs. Mielőtt felvesszük őket, azért nézzünk körül, milyen fedezéket találhatunk majd, ha szükség lesz rá, adott esetben egy autó is megteszi. Az igazi móka azonban az, ha felvesszük a tokent, és ha elsőre összejön, akkor oké, ha nem, visszatöltjük az állást, visszamegyünk az adott pontra, és szépen kidolgozzuk a haditervet – ha például járműveket kell felrobbantanunk, eltorlaszolhatjuk a forgalmas kereszteződést, az összetorlódott járgányok könnyű prédák lesznek…
Két ötlet: akár mozgó, akár álló autóra felugorhatunk! Ha például egy csomó baseballütős figurát kell eliminálni, álljunk fel egy parkoló kocsi tetejére, minket nem tudnak megütni, mi viszont féktelenül örjönghetünk. A mozgó autóra felugorva (álljunk elé, de legkényelmesebb piros lámpánál) kényelmesen vadászhatjuk a népet, és egy kis városnézésre is sort keríthetünk. Ha rodeózni támad kedvünk, csak lőjünk bele egyet a „lovunkba", a sofőr odalép a gázra…

Még néhány trükk
A HP növelésére több módszer van. A legkézenfekvőbb a piros szíves tokenek, például a kórháznál vagy a város egyéb helyein, ezek újratermelődnek. 20 HP-t kapunk, ha beszállunk egy mentőautóba, és plusz életerő pontokat kaphatunk egy kis csajozással – egy könnyűvérű leányzó megdolgozása 125-re tolja a HP-t! Ehhez csak annyit kell tennünk, hogy normál autóval (nem taxi vagy járőrkocsi) odaállunk az egyik ilyen korzózó pipi mellé, majd ha beszállt, beállunk vele egy fa mellé. Vigyázzunk, jól válasszuk meg a helyet, mert a furikázása alatt is csökken a pénzünk! Persze ahogy a való életben, itt is pénzbe kerül egy menet, de ahogy a való életben, itt is lecsaphatjuk a csajt, és visszavehetjük a pénzünket – szerencsére itt nincsenek stricik, hogy szétverjék a buránkat, mint a való életben…

(Arra vigyázzunk, hogy ha 125-ös HP-nál belerohanunk egy szíves tokenbe, az életerőnk visszaáll 100-ra!)

Az életerő mellett páncélzatra is szert tehetünk, a pajzsos tokenek felvételével. Ezeknek a helyét érdemes megkeresni és megjegyezni – ha átjutottunk Stauntonra, a rendőrség hátsó udvarán álló Enforcerbe beszállva is kapunk egy teljes, 100 egységes páncélt. (Jó trükk lehet, ha ezt a kocsit elvisszük a garázsunkba, ott ugyanis két autó parkolhat, így mindig lesz egy páncélutánpótlásunk!) És ahogy fent írtam, 50 csomag után már a búvóhelyünknél is megjelenik egy!

Ingyen fegyvereket is találhatunk menet közben, egy rendőrautóba beszállva például puskára tehetünk szert, a többi helyét érdemes felderíteni, a küldetések leírásában megemlítek néhányat, de a csomagkeresés ezek felderítésére is jó – és ne feledjük, minden 10. csomag egy-egy fegyvert jelent! Természetesen a harmadik módszer a fegyveresek megölése után az ő eszközeik összeszedése, ezzel is hamar jelentős arzenálra tehetünk szert, és ez biztosítja a lőszerutánpótlást is! „Végső esetben" a fegyverek beszerezhetőek az Ammu-Nation boltokban (térképünkön pisztoly jelöli a helyét), illetve Stauntonon Ray 2. küldetése után Phil katonai telepén.

Egy járőrautót elkötve a rendőrségi küldetéseket egy kis kegyes csalással egyszerűbbé tehetjük (főleg, ha nem vagyunk valami jók a vezetésben): ha utolérjük a bűnöző kocsiját (nagy kék nyíl jelzi), nyomjunk ESC-et (pause), majd még egyszer (resume game) – ekkor a rosszéletű kiugrik az autóból, és gyalog menekül, így könnyebben elkaphatjuk!

Adrenalin: a piros-fehér kapszulás tokenek egy erős adrenalin-löketet jelentenek. Ilyet felvéve a fejünkbe toluló vértől kissé ingatag lesz a járásunk, és minden lelassul – mozgásunk, a zajok… Ha ebben az állapotban nekirohanunk egy autónak, alaposan behorpad, sőt meg is pördül, de a legjobb az, ha megkínálunk egy gyalogost egy jobbfelütéssel – a szerencsétlen felrepül a levegőbe! A fegyverekkel egyébként, ha nagyon közel a célpont, nem lövünk, hanem ütünk. Így ezt a szuper ütést is elvégezhetjük egy Uzival, közelről, majd a madárkát a levegőben keresztüllőhetjük… (Egyébként ilyenkor pontosabban is célzunk, ahogy azt Toni utolsó küldetésében is leírtam.)

Rádióállomások

Head Radio
Székhelye Portlandban van, a bemondó Michael Hunt, a tulajdonos a Love Media (Donald Love). Stílusa hagyományos, kommersz rock.

Double Cleff FM
Az ismeretlen székhelyű rádió bemondója Morgan Merriweather, tulaja szintén a Love Media. Műsorán komolyzenét, operát találunk.

Jah Radio
Székhelye ennek az adónak sem ismert, a szpíker Horace Walsh, aki egyben a tulajdonos is. A műfaj: reggae és dub éjjel-nappal.

Rise FM
A Staunton szigeten található rádióadó bemondója Andre, a tulaj a Love Media.
A techno–rave–trance stílust képviseli.

Lips 106
Szintén Staunton-on található, a Love Media család tagja, a műsorvezető Andee, és hagyományos, kommersz popzenét játszik.

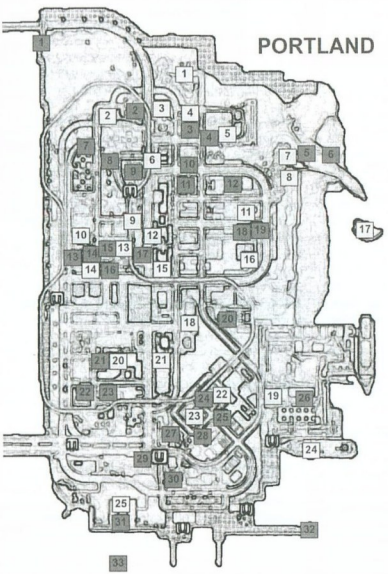
Game Radio
Ismeretlen székhelyű adó, a Love Media tulajdona. Két bemondó is van, Stretch Armstrong és Lord Sear. Színes kínálatában rap, hip-hop és a rythm and blues számokat találunk. (Mindkét szpíker valós személy, saját nevükön szerepelnek!)

MSX FM
Ez a Love Media adó is ismeretlen székhelyű, szpíkerei MC Codebreaker és DJ Timecode. Az ütősebb drum-and-bass stílus kedvelőinek csatornája.

Flashback FM
Újabb Love Media tag, ismeretlen székhellyel. Házigazdánk Toni, a műsor pedig a '80-as évek popzenéjét kínálja a stílus kedvelőinek.

ChatterBox 106
A Staunton szigeten található Love Media adó műsorvezetője Lazlow (valós személy, Lazlow Jones, és amint az adásban elhangzik, nem hazánk fia), és betelefonálós „talk radio", csevegőshow, a hallgatók elmés (értsd: idióta) szövegelését élvezhetjük.

}{redenc

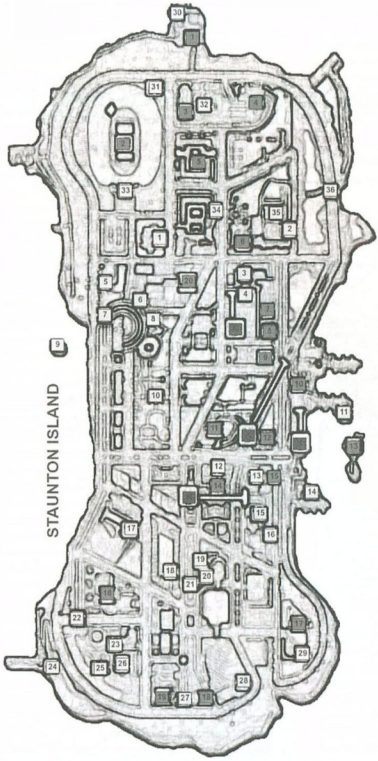


Rejtett csomagok

1. Hajts északra, a rakpart végéig.
2. A Head rádió épületének tetején, a magasvasútról éred el.
3. Az AMco gázállomás tetején. Fel kell ugratnod a tetőre, vagy ráugrálni!
4. Az autószalonban – törd be a kirakatot!
5. Salvatore villájának teraszán
6. Menj pont északra Salvatore villájától a szikla pereméig, és nézz le! Lent egy kis peremen a csomag. Ne ess le, menj körbe, nyugatra indulva!
7. Az épület mögött (kőkerítéssel körülvett két emeletes ház)
8. A „telefonos" parkban, a bokrok között
9. A fák között
10. Az AMco gázállomás déli szomszédja, a nagy toronyház udvarának hátsó részében
11. A lezárt, lyukas útszakaszra néző romos épületben
12. Kis park, taxival, át a kék tetőn
13. Luigi bárjának tetejéről éred el, jobbra a kék tetőn
14. Luigi bárjának a tetején (az udvarból, fel a vaslépcsőn)
15. A Luigi bárjával szemközti épület legtetején, bejárat oldalról
16. Metróállomás, Chinatown (ha nyitva a metró)
17. Felállványozott ház aljában (Rush Construction Company) – be kell törnöd az üveget!
18. A hosszú sikátor egyik kerítéses udvarában (több szakaszra van osztva!)
19. A 8-Ball műhely melletti régi iparvágányt és a Supa Save hátulját összekötő alagút közepén
20. A Supa Save bolt tetején (magasvasútról vagy ráugratni)
21. Chinatown, piac, a Hong Hung Inc. melletti sötét átjáró
22. Chinatown, az épület tetején (az udvarban egy parkoló furgon)
23. Chinatown, kis átjáró a Roast Peking Duck étterem mellett
24. A Bitch 'n' Dog Food üzemben, a raktár mögött
25. A Liberty Pharmaceuticals tetején
26. Az egyik raktárépület tetején
27. A híd előtti nagy épület udvarában
28. Az AM Petroleum Company telephelyén, az épület mögött
29. A bisztró melletti nagy épület udvarában, a betonkerítés mögött
30. A Liberty City Sawmill tetején. Az előbbi épület udvarából, a földhányásról ugrathatsz rá.
31. A Triád halfeldolgozó üzemében, Triad Fish Van (halasautó) kell, hogy bemehess
32. A móló végében
33. Egy kis szigeten, Portlandtól délre. Csónakkal éred el.

Fontosabb helyek:

1. Roncstelep
2. Head Radio
3. Tűzoltóság
4. Autószalon
5. 8-Ball műhelye (bombaszerelés)
6. Magasvasút megálló
7. Salvator villája
8. Alagút
9. Metró
10. Búvóhely
11. Toni étterme
12. Ammu-Nation fegyverbolt
13. Pay 'n' Spray
14. Luigi bárja
15. Kórház
16. Marco bisztrója
17. Világítótorony
18. Rendőrség
19. Kikötő
20. Kínai mosoda
21. Chinatown, kínai negyed
22. Marty Chongs kutyaeledel üzeme, a Bitch 'n' Dog Food
23. Joey garázsa
24. a Kartell SPANK szállító hajója
25. A Triád halfeldolgozó üzeme



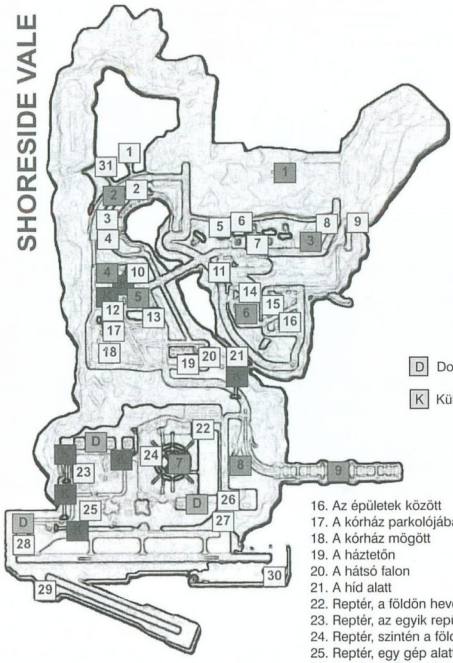
Rejtett csomagok

1. A Kartell székhelyén, az egyik garázsban (King Courtney telefonjával szemben.) Behajtás a kapun Cartell Cruiser-rel!
2. Az építkezés területén, az egyik sarokban
3. A Pay 'n' Spray és 8-Ball műhelyénél, az egyik garázsban
4. Parkolóház, második szint
5. A tűzoltóság melletti kis átjáróban
6. Egy épület tetején. A Shoreside-ba vezető híd felhajtóágának kanyarjából lehet ráugrani
7. Az alagútban
8. A parkban, az egyik kosárlabda pályán
9. A Shoreside-ba vezető felvonható híd közepén. Állj a mozgó szelvényre, és várd meg, míg felemelkedik!
10. A parkban, a kis híd alatt
11. A stégeknél
12. Egy kis átjáróban
13. A lépcső tetején
14. A stégeknél
15. A rendőrség háta mögött
16. A rendőrséghez vezető úton
17. A templom udvara
18. Egy kis sikátor
19. Az AMco székház föld alatti garázsában, a lift előtt
20. Az AMco székház tetején (fel a lépcsőn!)
21. Az üvegportálos épületben, hadd törjön!
22. A kereszteződéssel szemben, az egyik kapualjban
23. Az épület tetején (a föld alatti parkolóból fölvezető lépcső mellett)
24. A leszakadt stég előtt a parton
25. Az egyik épület mellett
26. A föld alatti parkolóban
27. A gyalogos felüljárón
28. A nagy csillag alakú szobor mögött
29. Kenji kaszinója tetején, a helikopternél
30. Phil katonai ellátó bázisa (Army Surplus)
31. A sárga hirdetőtábla mögött
32. A kórház tetején
33. A stadion bejáratához vezető lépcső tetején
34. Az egyetem belső udvarán
35. Az építkezés területén, az egyik épület második emeletén
36. A kis vashíd tetején. Gyalogolj föl érte!

Fontosabb helyek:

1. Phil katonai telepe (Army Surplus)
2. Bush stadion
3. Metró
4. Porter alagút
5. Kórház
6. Rise FM
7. Pay 'n' Spray
8. 8-Ball bombaüzlete
9. Ammu-Nation fegyverker.
10. Asuka szerény hajléka
11. Lips 106
12. Városháza
13. Callahan Bridge
14. FBI főhadiszállás
15. Rendőrség
16. Liberty Tree
17. Kenji kaszinója
18. Metró
19. Love Media – Donald Love helye
20. Bevásárlóközpont

K Különleges ugrás



Rejtett csomagok

1. Gát, keleti turbina
2. Gát, első turbina
3. Helikopter leszállóhely
4. Egy nagy szikla mögött
5. Egy épület mögött
6. Egy épület előtt
7. Egy épület előtt
8. A kolumbiaiak vityillója
9. A piknikasztaloknál
10. A gyár területe. Ugorj a tetőre, majd az elkerített részbe.
11. Az alagútban
12. A rendőrség mögött, a háztatón
13. Egy épület mögött
14. A búvóhelyed és a hirdetőtábla mögött
15. Az apartmanok közelében
16. Az épületek között
17. A kórház parkolójában
18. A kórház mögött
19. A háztetőn
20. A hátsó falon
21. A híd alatt
22. Reptér, a földön hever
23. Reptér, az egyik repülőgép szárnya alatt
24. Reptér, szintén a földön
25. Reptér, egy gép alatt
26. A reptér előtt, a táblák közelében
27. Metró, alsó szint
28. Reptér, helikopter leszállóhely
29. Reptér, kifutó
30. Reptér, kifutó
31. Gát, nyugati turbina

Fontosabb helyek:

1. Csillagvizsgáló
2. Gát
3. A Kartell villája
4. Pay 'n'Spray
5. 8-Ball bombaműhelye
6. Búvóhely
7. Francis Nemzetközi Repülőtér
8. Alagút
9. Felvonható híd

Mafia: The City of Lost Heaven

A „Hidden and Dangerous" fejlesztőcsapata, a cseh Illusion Softworks 1999. januárja óta fejlesztette jelen írásunk tárgyát. A hosszas munka eredménye szeptemberben került az európai polcokra. Kitűnő zene, remek grafika, gazdag színvilág, kétórányi, kiemelkedő színvonalú mozi, az 1930-as évek Amerikájának tökéletesen élethű modellezése mind ruházatban, mind épületekben, mind a 60 korabeli autómodellben, és a kor legnépszerűbb fegyvereiben jellemzi a játékot. Sajnos a vérbeli akciókat néha lerontja az elég ostoba AI, és még nagyobb baj, hogy a GTA3-ban jól eltalált arcade jellegű autókázás helyett tökéletes fizikájú szimulációt kapunk, amivel egy akciójátékos baja bizony időnként meg fog gyűlni a játékban, én a vége felé már kifejezetten untam az ideoda furikázást és száguldozást.
A 20 küldetéses maffiafilm mellé kapunk még egy Freeride nevű játékot is, melyben a GTA3-hoz hasonlóan taxizással, gengsztervadászattal, autózúzással kereshetünk pénzt, a különböző opciók (időjárás- és napszak, forgalom sűrűsége és rendőrök száma, valamint az elérhető autók) bizonyos sikeres küldetések után válnak elérhetővé. És van egy harmadik játék is, a Freeride Extreme, mely a játék végigjátszása után indítható el, és ahol 19 feladatot kapunk az utcán integető emberkéktől, minden sikeres küldetés végén egy-egy különleges jármű a jutalom. Sajnos ezen játékban főleg amolyan Need For Speed jellegű autós száguldozás szerepel a feladatok között, a város egyik végéből a másikba, akció vajmi kevés, de első az olvasó, így arról is készült egy összeállítás, amit a cikk végén megtalálhatsz. Most azonban koncentráljunk inkább a fő küldetésre.

Sztorink színhelye Lost Heaven (Elveszett Mennyország) 31 négyzetkilométernyi területe, és annak környéke. A leírás során minden fontos dologra kitérek a maga helyén, az elején annyit: a rendőrök eléggé megnehezítik a dolgunkat, a gyorshajtás, piroson átszáguldás, gyalogos gázolás vagy nagyobb karambol eredményeként először csak egy jegyzettömb jelenik meg a képernyőn, ha ilyenkor félrehúzódunk, kifizethetjük a büntetést, ha nem, akkor körözés és üldözés következik. Ezért az F5 lenyomásával bekapcsolhatunk egy sebességszabályzót, mely nem engedi túllépni a megengedett 60 km/h-s sebességet. Még valami: az akciók során nem a más játékokban megszokott „lőszerhalmozás" szerepel, hanem a valósághűbb tárcsere, azaz ha egy hatlövetű pisztolyban még két golyó van, akkor újratöltésnél nem négy lövedéket használunk fel a tartalékkészletből, hanem hatot, a két skuló a régi tárral együtt elveszik – ezt jó, ha megjegyezzük!

A végigjátszás előtti számok és megnevezések a játékban szereplő mentések nevei, így könnyebben megtaláljátok őket. Az utána következő, szögletes zárójelben lévő szám a mentés sorszáma. Mivel a játékban automatikus mentés van, ezek egy séma szerint épülnek fel: „mafia" + profil száma, kiterjesztésként pedig a sorszám.
A mentéseimet, ha igaz, megtaláljátok a második CD-n, így a megfelelőt bemásolva átugorhatjátok a kellemetlen részeket. (Alapprofil szerinti, tehát ha más is játszik a játékkal, lehet, hogy a „mafia-000.355"-öt át kell írni „mafia001.355"-re!)
Ugorjunk hát fejest a történetbe!

1938 eleje. Thomas Angelo egy kávézóban üzleti ajánlatot tesz Norman detektívnek: ha őt és családját megvédik, mindent elmond az ország egyik legnagyobb bűnszövetkezetéről, a Salieri családról, melyben fontos tisztséget töltött be. Norman azt kéri, először neki mondja el a történetét, hogy lássa, odaállhat-e a főnökei elé az ajánlattal. Így Tommy mesélni kezd…

01. An Offer You Can't Refuse (Visszautasíthatatlan ajánlat) [000]

Minden 1932 őszén kezdődött. Tommy Angelo elégedett az életével, biztos munkája van, taxisofőrként keresi kenyerét. A pénz nem sok, de sokaknak ennyi sem jut. Nem is sejti, hogy pár perc múlva élete végzetesen megváltozik. Épp cigarettaszünetet tart, amikor hatalmas csattanásra lesz figyelmes, majd két rohanó alakra, aki pisztollyal fenyegetve őt bevágódnak a kocsijába. Mindegy hová, csak el innen…
Feladatunk tehát, hogy lerázzuk az üldözőket. Nem lesz könnyű feladat, figyeljük a radart, amelyen piros piszok jelzi a rosszfiúkat. A kíberek a kocsijuk jobb oldalán ülnek, tehát mindig balról akarnak mellénk kerülni, hogy lőni tudjanak. Ezért amint miénk a pálya, padlógáz, és húzódjunk az út bal oldalára, fel a járdára! Az első kereszteződésnél balra, megint csak maradjunk a piros vaskerítés mellett, majd egy újabb balos. Most tessék figyelni! Az út végén, a vasúti felüljáró kereszteződés után lesz egy átjáró egyenesen (kiteregetett ruhákkal), előtte jobbra egy kis sikátor. Forduljunk be, ugyanis idő általában nem tudnak utánunk jönni a figuráik! Amint kiértünk, forduljunk jobbra, menjünk előre koppanóig, majd balra le a lejtőn. Tíz próbából nyolcszor az útvonal bevált, a lejtőre érve mindig megnyertem a játékot! Ha mégse jönne össze, kövessük a magasvasutat, ha közeledünk a tartótraverzhez, engedjük magunk mellé a rosszfiúkat, la ügyesek vagyunk, felkenődnek az oszlopra, és amíg összeszedik magukat, egérutat nyerhetünk (ez lámpaoszloppal, villanyrendőrrel is működik, vagy egy szembejövő autóval, villamossal…).

Ha sikerült lerázni a sleppet, fellélegezhetünk, begyújthetjük a dicséretet, és hazafuvarozhatjuk két utasunkat. Irány jövendő főhadiszállásunk, a Salieri bár, mely a nyugati városrész olasz negyedében, Little Italy-ban található. A leggyorsabb út: át a Golden Gate-re hajazó Guiliano hídon, majd elhagyva egy jobb oldali mellékutcát a nagy kereszteződésnél, a „FIRST Lady" szépségszalonnál egy éles visszafordító jobbra, és egyenesen beérünk az alagútba. Amint kibukkanunk, a legrövidebb út (ezt jó lesz, ha megjegyezzük!): rögtön balra a park sétányán át, majd átvágva az úton, egyenesen tovább a kis sikátoron, annak végén jobbra fordulva máris ott vagyunk a bárnál. Szolgálatainkért kapunk némi készpénzt, és egy visszautasíthatatlan ajánlatot…

02. The Running Man (A menekülő ember)

Kétrészes feladat, az elsőben utasokat kell fuvaroznunk, á la GTA3, időre. Természetesen úgy van megkomponálva a dolog, hogy a célállomások és az útvonalak olyanok, amelyeket jó lesz megjegyeznünk, ugyanis később mindnek hasznát vesszük…

02-01 The Running Man – Taxi Rank (Taxiállomás) [005]

Első utasunk a belvárosi (Down Town) templomba igyekszik. A széles lépcsősornál álljunk meg.

02-02 The Running Man – Passenger 2 (2. utas)[010]

Az úriember New Ark-ba, a kórházba kéri a fuvart. Ez könnyű, végighajthatunk a rakparton, a végén egyenesen „nekimegyünk" az épületnek.
Hajtsunk a lépcsőkhöz.

02-03 The Running Man – Passenger 3 (3. utas) [015]

A hölgy a Central Island-on található színházhoz siet, de azt is kiköti, hogy a Guiliano hídon menjünk át. Ez se lesz nehéz feladat. A trükk azonban az, hogy nem a színház előtt kell megállnunk (de hiányzott a GTA3 nagy kék fényköre!), hanem vele szemben, az út másik oldalán, a saroknál, ahol egy szmokingos úr is várakozik, ő lesz következő utasunk.

02-04 The Running Man – Passenger 4 (4. utas) [020]

Irány vissza a keleti városrész, Hoboken, a Pompeii bár. A kék cégér alatt, a nyersfa portál előtt parkoljunk le.

02-05 The Running Man – Passenger 5 (5. utas) [025]

Utolsó kuncsaftunk az olasz negyed használtautó-kereskedéséhez viteli magát, Guiliano híd–Alagút útvonallal, tehát arra, amerre a két maffiózót hazavittük. Álljunk be a parkolóba.

02-06 The Running Man – Coffee Break (Kávészünet) [030]

A Salieri bár közelében vagyunk, és épp kávénkat szürcsölve várjuk következő kuncsaftunkat, amikor Morelli emberei a rendszám alapján ránk találnak, és most némi elégtételt akarnak venni. Az egyetlen esélyünk, ha a legrövidebb úton, az átjárókat használva berohanunk a Salieri-főhadiszállásra segítségért.
Amint miénk az irányítás, „padlógáz", fussunk egyenesen előre. Egy nagy zöld nyíl mutatja, hol vághatjuk le az utat (tiszta Mátrix, mint amikor a végén Neo menekül :)), forduljunk be jobbra, a kis udvarra, és egyenesen át az átjárón. Amint kiértünk, fussunk balra–egyenesen a ROSE bár felé, a BAD GUYS reklámtábla alatt újabb zöld nyíl, kanyarodjunk be, vigyázzunk, egy autó fog kihajtani! Meglátunk egy pisilő embert, forduljunk balra, fel a lépcsőn, de ne szaladjunk át, hanem forduljunk a tetején jobbra, vágjunk keresztül az udvaron az olajoshordók, majd le a lépcsőn a poroló felé, és jobbra le az újabb hordók és az ácsorgó emberke között le a lépcsőn. Az utcán balra fordulva feltűnik a zöld nyíl, az ORIENTAL BEER felirat alatt rohanjunk be, a poroló és a piros autó között egyenesen át, és jobbra ki a kis átjárón. Forduljunk balra, az út túloldalán már látjuk is a bárt, egy nagy nyíl mutatja. Vágjunk át az úton (vigyázzunk, nehogy elüssenek!), és akciógomb az ajtón. Lehet örülni és mozizni.

03. Molotov Party

03-01 Molotov Party – Salieri Bar (Salieri Bár) [035]

Salieri szívesen látna a Családban, ehhez persze meg kell mutatnunk, van vér a pucánkban. Itt a remek alkalom: Morelli emberei egy bárban mulatnak, az udvarban parkolnak az autóik, amelyeken kitölthetjük bosszúnkat. Paulie a biztonság kedvéért elkísér minket.
Alapvetés következik: megismerkedünk Vincenzoval, a fegyvermesterrel, akit ez után szinte minden akció előtt meg kell keresnünk, hogy a feladathoz illő felszereléssel elásson minket. A következő emberke a félkegyelmű, de az autókkal egy hullámhosszon lévő Ralph, akit szintén érdemes minden küldetés előtt meglátogatni, hiszen általában megtanít egy-egy újabb modell szakszerű ellopására. Ezután ezek az autók itt fognak állni az udvaron és a garázsban, ha megtelik a hely, szintén Ralph-ot kell megbíznunk a régi darabok eladásával. Most egy Bolt Ace modellt kapunk, alapfeladatra megteszi.

03-02 Molotov Party – City (város) [040]
Menjünk a térképen megjelölt helyre. Ne hajtsunk egész a bárhoz, mellette van egy nagyobbacska placc, ott parkoljunk le.

03-03 Molotov Party – Morello's Bar (Morello bárja) [045]
Szálljunk ki, és váltsunk sétára, így csendesebben tudunk közlekedni. Menjünk hátra, jobbra a kerítés mentén, míg elérünk egy kis kapuhoz. Szemben egy őr figyeli az utat a bejáratnál. Sétáljunk mögé, vegyük elő a baseballütőt, a tűz gomb lenyomásával húzzuk fel a piros csíkot a maximumra, majd engedjük útjára az áldást. Ha jól csináljuk, az őr egyetlen ütéstől kimúlik. Vágjuk zsebre a pisztolyát, biztos, ami biztos, és forduljunk a három kocsi felé. Két koktélunk van, dobjuk őket a két hátsó kocsi felé célozva. Ha ügyesek vagyunk, mindkét kocsi leamortizálódik. Vigyázzunk, a robbanás minket is megsebezhet! A harmadik kocsit saját kezűleg kell szétverni, hogy visszaadjuk a kölcsönt – mint az őrnél, maximális erejű ütésekkel a képernyő alján, középen lévő sérülésjelző („damage"), hamar felkúszik, ha megjelenik a fehér felirat, pakoljuk el a fegyvert, és induljunk vissza, amerről jöttünk, DE! Ha szembeállunk a kis hátsó ajtóval, majd balra fordulunk, a nagy fabódé elé állva akciózzunk egyet. Az ajtó kinyílik, odabent egy szép kék Falconer-t találunk. Csücss bele, hajtsunk ki a főbejáraton, és ahol a kocsinkat hagytuk, lassítsunk. Paulie veszi az adást, átül a Bolt-ba, és elindul haza, annyi a dolgunk, hogy szép nyugodtan követjük őt a bárig.

Hajtsunk be az udvarra, szálljunk ki, séta a kis kék ajtóhoz, majd akciógomb, és mozi.

04. Ordinary Routine (Egyszerű rutinmunka)
04-01 Ordinary Routine – Salieri Bar (Salieri Bár) [055]
Első próbánkat kiálltuk. A második sem ígérkezik nehéznek: némi védelmi pénzt kell begyűjteni. Rutinfeladat, mi leszünk a „gengszterek sofőrje", két haverunk pedig bezsebeli a pénzt. Két éttermet, és egy városszéli motelt kell végiglátogatnunk. Munkára!

04-02 Ordinary Routine – After The Briefing (Eligazítás után) [055]
Menjünk Vinnie-hez. (Szembe ki a fakerítésnél, és fel a vaslépcsőn.) Egy 38-as kaliberű Smith & Wesson M10 M&P (katonai és rendőrségi) revolvert kapunk. Ezután keressük fel Ralphie barátunkat, aki egy tetszetős Bolt B modell titkaiba avat be minket. Szálljunk be, várjuk meg a fiúkat is, majd irány a kijárat. A térkép alapján menjünk a megjelölt helyekre, az első egy étterem Central Island szívében, nagy, fehér saroképület, nem lehet eltéveszteni. Álljunk meg, és várjuk meg Paulie-t. Ha megérkezett, mehetünk a Pompeii bárhoz Hobokenbe, oda, ahová a 4. utast vittük azon a gyászos délelőttön. Ezután a reptér felé indulunk, lemegyünk a térképről, nem kell megijedni, menjünk egyenesen az országúton, ha feltűnik az épületegyüttes jobbra, célnál és mozinál vagyunk…

04-03 Ordinary Routine – Clark's Motel (Clark motelje) [060]
Ennyit a rutinfeladatról. Morello emberei átvették a motel védelmét, persze ezt nem hagyhatjuk annyiban, főleg, hogy Sam odabent alapos gyomormasszázson esik át éppen. Induljunk el balra, kerüljünk a motel hátsó részéhez, és rögtön jobbra kapaszkodjunk fel a kis emelvényre, mielőtt a blöki megfennè rajtunk a fogát. Aládákon felmászhatunk a verandára, majd be az ajtón. Most gyorsan kell dolgoznunk. Jobbra egy vécé, pisztoly a kézbe, klikk az ajtón, lőjük le a kakiló bácsit, majd azonnal hátraarc, és jobbra az első ajtón be. Az ágyon egy Tommy-gitár hever, kapjuk fel, és álljunk az ajtó takarásába, fél térdre ereszkedve – a beromboló három rosszarcot intézzük el. Ha elcsendesedett a szint, szedjük össze a fegyvereket, találunk egy igen kellemes M1911-es, 45-ös kaliberű coltot (a kedvencem, megbízható és gyors), és egy igazi, gyönyörűséges M27-es Magnumot. Menjünk a lépcső felé. Ha jobbra fordulunk, találunk egy újabb szobát, hátul, a mosdóban pedig egy kötszeres ládát, ahol némi elsősegélyben részesíthetjük magunkat, akár most rögtön, akár később, szükség szerint. Ha leérünk a lépcsőn, óvatosan! Balra jó pár rosszfiú van, egy a pult mögött géppisztollyal, kettő a biliárdasztalok mögött, maroklőfegyverrel. Vadásszuk le őket, utóbbiakra igen jó a 911-es, a pultosfiú lövöldözését pedig a magnum ereje némithatja el… Jobbra hátul látunk egy csukott ajtót, ott pufölik szegény Sam-et, hamarosan kirombol a verőlegény, hülye szegény, puszta kézzel egy Magnum ellen. Vegyük fel a fegyvereket, a Tommy-gitárt is tegyük el. Menjünk be a kis szobába, jön az újabb mozi, és a végén egy nagy maflás. Támaszkodjunk rá a letérdelés gombjára, így a mozi végén a biliárdasztal védelmében várhatjuk meg, míg kiürül a főszer tára, aztán pengessük el a hattyúdalát. Egy újabb filmetűdben megjelenik egy fiatal fickó, aki a pénzzel együtt egy sárga autóval kereket old. A pénz mindenek előtt – pattanjunk be a verdánkba, és utána!

04-04 Ordinary Routine – Get Him! (Kapd el!) [065]
Itt nincs sok mondanivalóm, szokásos szívatós feladat, el kell kapnunk a rosszarcot. Trükk itt is

van, kövessük, az alagútban lelassul, leelőzhetjük, és keresztbe állhatunk előtte, gyorsan nyomjunk egy akciógombot, ekkor kipattanunk a figurával együtt a fiaszterre, és némi közelharcban lenyomhatjuk. És még egy adalék: ha az egész lövöldözös cécó előtt, mielőtt behatolnánk a motelbe, kilőjük a sárga autó kerekeit, lényegesen könnyebb dolgunk lesz…

Bebizonyítottuk rátermettségünket, üdv a Családban!

05. Fair Play

05-01 Fair Play – Salieri Bar (Salieri Bár) [070]

1932-ben járunk. Mr. Salieri, mint előadja, szereti a gyors autókat. Holnap nagy verseny lesz, ahol a Don pártfogoltja volt a nagy esélyes mindaddig, míg fel nem tűnt a színen valami jöttment európai, akinek olyan erős az autója, hogy minden bizonnyal megnyeri a versenyt, márpedig a Don, és ezért szinte mindenki, komoly pénzzel fogadott a helybéli srác győzelmébe. A pénz nem veszhet el, hiszen azzal együtt Mr. Salieri becsülete is oda… Ha bármi is történne a sofőrrel, az nem lenne fair play, a Don sem élvezné a győzelmet. Persze a versenyautó más tészta. A versenypályán ma éjszaka szolgálatot teljesítő őr pénze is benne fekszik a buliban, így beenged minket, hogy elvigyük az autót egy tapasztalt szerelőhöz, aki átnézi azt, kicsit állít rajta, és a tapasztalatokat majd a mi autónkon kamatoztatja. Hmm, érdekes ez a Salieri-féle tiszta játék… Első utunk tehát Ralphhoz vezessen, aki eldadogja a részleteket. Oda kell hajtanunk a pályához, bejelentkezni az őrnél, beülni a verdába, és elvinni Lucas Bertone műhelyébe, mely New Ark-ban, a Guiliano híd alatt található. Ezután visszavisszük a gépet, és jöhetünk haza. Mindezt az 1:15-ös őrségváltás előtt kell megtennünk, elkerülve a zsarukat, és bármilyen karcolást az autón. Anyátok… A műveléthez kapunk egy Schubert Six piroskát, ennyi hasznunk legyen a dologból.

05-02 Fair Play – City (Város) [075]

A pálya a városon kívül található, nyugatra kell hajtanunk ezerrel, ki a városból, majd végig az országúton. Ha elérünk az őrbódéig, kijön Bobby haver. Szálljunk ki, akciózzunk rajta. A kis beszélgetés után ő odaballag a sorompóhoz, mi szállunk vissza, várjuk meg, míg beül mellénk, majd padlógáz egyenesen „koppanóig", a lezáró bak, gumiabroncsfal, piros ponyvás utánfutó és ALTTER felirat csendéleteig. Itt satu, Bob kinyitja a garázst, jön a zárófilm.

05-03 Fair Play – The Racing Circuit (A versenypálya) [080]

Pattanjunk be a nevetséges kis szivarba – jól festünk benne a fekete öltönyünkben… A világ végére indulunk – az idő nagyon húzós, de még én is meg tudtam csinálni, ami azért nagy szó. Kisebb koccanások, egy-egy villanyoszlop beleférő dologba, figyeljük a már ismerős sérülésmérőt a képernyő alján! Ha odaértünk Bertone műhelyéhez, kanyarodjunk rá a bejáratra, újabb kis mozi zárja a sort.

05-04 Fair Play – Lucas Bertone [085]

Ugyanaz, pepitában, irány vissza a versenypályához. Vigyázzunk a híd alján, nagyon trükkös a pálya, ha felgyorsulunk, nehéz megfogni a zománcos bilit! Ha visszaértünk, be kell hajtanunk a garázsba – nekem úgy huszadik nekifutásra, egyetlen másodperccel az idő lejárta előtt sikerült beesnem, kb. 98 százalékos sérüléssel… Köszi, fiúk!

05-05 Fair Play – Return to Salieri's Bar (Visszatérés Salieri bárjába) [090]

Fáklyásmenet, szép nyugodtan csorogjunk vissza az udvarba, mehetünk csicsikálni, holnap úgyis meg fogunk izzadni…

06. Fair Play

06-01 Fair Play – Salieri Bar (Salieri Bár) [095]

Ellenfeleink megint másként értelmezik a fair play fogalmát, így a favorit srác törött kézzel fekszik a kórházban. Frank utasításba adja, hogy mi vegyük át a szerepét, mivel más nincs, akit meg tudna bízni a dologgal. Hurrá… Pattanjunk be a Schubert-be, mivel az a leggyorsabb gépünk jelenleg, és hajtsunk a kijárathoz.

06-02 Fair Play – City (Város) [100]

Irány újra a versenypálya, van rá öt teljes percünk. Ott némi közjáték következik, melyből megtudjuk, amit úgyis tudunk, hogy csak a győzelem az elfogadható, hogy még pontosabbak legyünk: győzelem vagy halál…

06-03 Fair Play – Before The Race (A verseny előtt) [105]

Nos, erről az orbitális szívatásról, arról, hogy egy autóverseny mit keres egy akciójátékban, és egyáltalán, hogy eddig tulajdonképpen csak egyszer kerültek elő a fegyverek, de már nyolcvanhatszor körbefurikáztam a várost, ne is essék több szó. Aki szimulátor-rajongó, az nyugodtan álljon neki a hagyományos körözgetésnek, állítólag egy analóg joystick vagy egy gamepad csodákat tesz. Aki viszont hozzám hasonlóan akciózni jött, az gondoljon a küldetéssorozat főcímére: fair play – és arra, hogy ezt egyszer már megszegtük… Amint elindul a verseny, szép nyugodtan, nem kapkodva (!) induljunk el. Az első ellenőrzőpontnál, a TRACO reklámos traverz után lesz

balra egy betontuskókkal elzárt régi pályaszakasz. A barikád jobb oldalán pont beférünk. Persze az első kanyarnál megjelenik a WRONG WAY felirat, jelezve, hogy rossz úton járunk. Sebaj! Menjünk végig az úton (továbbra sem kell rohanni), és amint kiérünk a rendes pályára (a bal oldali Dunnies felirat mellett, a záróvonalat átlépve), nyomjuk meg a „Replace car", azaz az „autó talpra- és irányba állító" gombot (alapértelmezésben: Num0)! Ekkor ott állunk a startvonalnál, és amint átlépjük, első helyen állunk, és a többiekre egy teljes kört vertünk... Ezt még négyszer megismételjük, és miénk a győzelem! Nesze nektek tiszta játék, knédlifejűek! :P

06-04 Fair Play – Victory (Győzelem) [110]
Mindenki elégedett, gratulál, hatalmas tisztelet övez minket. Mivel előző esti haverunk, Lucas Bertone is jó adag pénzt vágott zsebre, itt az ideje, hogy behajtsunk rajta némi törlesztést. Vágódjunk be egy kocsiba, és irány a műhely. Bertone egy Lassiter V16 Phaeton ellopására tanít meg minket, pont olyanra, amellyel a motelből az a kis szemét el akart menekülni a pénzünkkel. Természetesen a műhelyében lévő kocsi tabu, de egy ugyanilyet találunk Central Island legvégében, a városháza mögötti parkolóban. (Most hívom fel a figyelmet, hogy itt a műhelyben találunk egy elsősegélyládát, a bejárat mellett balra a falon!)

06-05 Fair Play – Lucas Bertone [115]
Menjünk a megjelölt helyre. Nézzünk jól körül, általában egy zsaru szokott másztálni a parkolóban, nehogy meglásson! Ha sikeresen elkötöttük a gépet, vihetjük „haza".

07. Sarah + Better Get Used To It (Jó lesz, ha hozzászoksz)
07-01 Sarah – Salieri Bar (Salieri Bár) [125]
Luigi aggódik, mivel lányát, a szemrevaló Sarah-t előző este hazafelé menve pár rosszarc molesztálta, így megkér minket, kísérjük haza a kisasszonyt. Örömmel!

07-02 Sarah – Moonlight Stroll (Séta a holdfényben)[130]
Váltsunk sétára, és induljunk el a lánnyal, amerre megy. (Siralmas, milyen szögletesen fordul...) Hamarosan egy kis átjáróban belefutunk három huligánba. Sarah sikítozva elrohan, mi magunkra maradunk.

07-03 Sarah – Surprise (Meglepetés) [131]
Váltsunk vissza futásra. Két fegyverünk is van: a zsebünkben lapul egy bokszer, és jobbra, a falnak támasztott, leszerelt faajtónak döntve találunk egy emberes deszkát, ezzel lényegesen megkönnyíthetjük a feladatunkat! (A fehér kabátos fickóra vigyázzunk, rugóskés van nála!) Vigyázzunk, ne hagyjuk el a sikátort, ha Tommy megszólal: „No. I've got something else to do today." (nem, ma valami más dolgom van), menjünk vissza, különben vége a dalnak, mivel elvesztjük szem elől Sarah-t. Arra is figyeljünk, hogy a lány közben befut egy kis udvarba, ahol pár fickó elkezdi kóstolgatni, úgyhogy ha elkezd fogyni ez életereje, játsszuk ki támadóinkat, és rohanjunk oda, balra le a kis lépcsőn, vagy előrébb a kis folyosón át, itt három fickó van. Ha valamelyik fickó elszalad, megpróbálhatjuk elkapni, de ha kirohan az útra, a fent említett ok miatt ne menjünk utána. Ha elcsendesedett a környék, klikk a lányon, aki megköszöni, és felhív a lakására. Nos, ez is egy visszautasíthatatlan ajánlat, és a meglepetés még csak most következik...

07-04 Better Get Used To It – Salieri Bar (Salieri bár) [135]
A Don igen dühös, hogy az ő területén ilyen hitvány gazfickók garázdálkodnak, és némi leckéztetést kér. Paulie felvállalja, hogy ketten ellátjuk a fickók baját. Salieri azt kéri, hogy ne öljük meg őket, csak „törjük össze minden csontjukat, hagyjuk őket saját vérükben fürödve, gondoskodjunk róla, hogy tolószékbe kerüljenek, és kiskölykök röhögjenek az összetört képükön." Hmm, alapjában véve kedves ember a főnök... Látogassuk meg Vinnie-t, aki egy baseballütőt, és a biztonság kedvéért egy 911-est ad nekünk. Pattanjunk be friss szerzeményünkbe, a Lassiterbe, mivel egy jó gyors kocsira lesz szükségünk, és hajtsunk a kijárathoz.

07-05 Better Get Used To It – City (Város) [140]
A kínai negyed, Chinatown eddig el volt zárva előlünk, most viszont szabad az út, egy Big Buff nevű figurát kell megkeresnünk. Menjünk a kis sikátoron és a sétányon át az alagút felé, majd egyenesen fel a dombon és az első utcán jobbra máris kijutunk a térre. Az első padnál ott vár maga Mao, szálljunk ki, és akciózzunk rajta. Mint megtudjuk, a huligánok nem messze, a Terranova híd közelében, a régi szervizben vertek tanyát. Irány a megjelölt hely!

07-06 Better Get Used To It – Service Station (Szerviztelep) [145]
Ez egy nagyon idegesítő pálya, itt bukik ki először a rettentően primitív AI, és sajnos nem ellenségeinknél, hanem szövetségeseinknél. Menjünk a piros vasajtóhoz, az akciógombbal rúgjuk be, majd baseballütővel a kézben mehetünk mozizni. Figyelem! Fontos, hogy bármilyen jó is lenne, a pisztolyt nem használhatjuk, mert a bandafőnök meghallja, és kereket old. Tehát csak testápoló jöhet szóba. Amint Paulie

ütni kezdi a kopaszt, álljunk annak háta mögé, és mint a kovácsmesterek a vasat, váltott ritmusban csépeljük az ellent, de vigyázat – Paulie is kaphat az áldásunkból! Nem vicc, és kis híján lefordultam a székről, mikor rájöttem, hogy a 40 életpontját én vettem el a vérig közben. (Volt, hogy halálos csapásra lendített ütőmmel el kellett rohannom egy csendes sarokba, és ott elengedni az áldást, ami elég röhejes látványt nyújtott.) Ha a kopasz elfeküdt, két választásunk van. Ideális esetben Paulie megvárja, mit lépünk. Ekkor menjünk be a garázssor mögé, balra, itt két figura van, az egyiknél feszítővas, a másik fegyvertelen. Ápoljuk le őket is. Ha Paulie esetleg elcsámpázna, hagyjuk a csudába őket, és menjünk ostoba haverunk után, mert túlerőbe rohan. Ott ugyanis öt figura várakozik, feszítővas, baseballütő, van itt minden. Itt is lehet figurázni, a hátrálós trükk jól bejön, főleg, ha közben Paulie hátulról üti a szivart. A lényeg, hogy mindenki feküdjön el. Hamarosan rábukkanunk egy öreg bátyóra, aki megköszöni a segítséget, és elárulja, hogy az egyik fickó egy fontos ember fia. Hurrá… Menjünk tovább, fel a vaslépcsőn, a végében ugorjunk le (ne csak „lelépés a semmibe", mert az életpontlevonás, használjuk az ugrás gombot!). Váltsunk át pisztolyra, mert itt már lövöldözni kell. Jobbra, a garázs sarkánál ácsorgó fickót rögtön le is szedhetjük, aztán jön még kettő, hátul a kerítésen át. Ha fekszenek, óvatosan szambázzunk előre, balra hátul sárga dzsekis áldozat. Gyűjtsük be a fegyvereket, és menjünk a sárga hulla felé.
A saroknál óvatosan, ott egy kék inges figura, majd még egy-két hullajelölt. Ha mind meghalt, mehetünk tovább, míg el nem indul a mozi…

07-07 Better Get Used To It – Chase (Üldözés) [146]

Szálljunk be a verdába, és padlógáz! Tulajdonképpen semmi dolgunk nincs, csak követni a vadat, mindig egyfelé mennek, és előbb-utóbb felkenődnek egy házfalra, vagy füstölő motorral megállnak valahol. Álljunk meg, szálljunk ki, újabb mozi következik, melyből kiderül, Tom valóban nem az a vérbeli maffiózó…

08. The Whore + The Priest (A prosti + A pap)
08-01 The Whore – Talk With Frank (Beszélgetés Frankkel) [150]

Itt sok akció nincs, nagy a baj, a karambolos kocsiból az egyik fickót élve húzták ki, a lelőtt csóka meg egy városi elöljáró fiacskája volt. A politikus, aki a polgármester nagy haverja, persze elrohant sírva a Morelli fizette hekusokhoz, úgyhogy gyakorlatilag az egész város ellenünk fordult. Ám van egy másik probléma is, egy bordély tulaja, aki eddig nekünk fizetett, átpártolt Morellihez, ráadásul az egyik prosti rendszeresen kifecsegi titkainkat az ellenlábas bandának. Feladatunk, hogy örökre befogjuk a lány nagy száját, nyilvánosan kivégezzük a tulajt, és ellopjunk az irodájából minden dokumentumot és pénzt. Szép kis munka…
Kocsi, fegyverek adottak (egy Falconerben ülünk, a régi taxink hasonló típus volt, kulcs nélkül is tudjuk kezelni, így egy újabb autóval bövült a járműparkunk). Hajtsunk a térképen megjelölt helyre, keleti városrész, Down Town, Corleone Hotel (hmm… nem ez az egyetlen eset, amiben a cseh fiúk a Keresztapa-trilógiára utalnak!), a templomhoz közel, ahova annak idején első utasunkat vittük. Szálljunk ki, és menjünk a bejárathoz.

08-02 The Whore – Hotel Corleone [155]

Az akciógombbal lépjünk be a hotelbe (üres kézzel!). Igazán pompás belső, ez tetszett nekem a játékban legjobban. Mielőtt lövöldözni kezdenénk, intézzük el a lányt: menjünk fel a másodikra, odafent irány a bal oldali ajtó, forduljunk jobbra, majd a folyosói kanyar után az első ajtón balra akciózunk. Jön a szokásos mozi. A lányt ismerjük, ő volt az, aki a versenygyőzelmünk után gratulált nekünk a bárban, Sarah barátnője. Tom itt hibázik először, megesik a szíve a naiv kis prostin, aki mindent a bátyjáért tett, így meghagyja neki, hogy tűnjön el a városból, és ne jöjjön vissza. Most jöhet az igazi akció. Menjünk vissza a földszintre, sétáljunk a portáshoz, és akciózva rajta kérdezzük meg, hol a diri. A jóember balra, hátul az étteremben papizik, fehér öltönyben, nem lesz nehéz kiszúrni. Menjünk oda hozzá, kerüljünk mögé, tehát a széke és a fal közé, nyomjunk egy akciógombot, ekkor Tom közli, hogy így jár mindenki, aki keresztbe tesz Salierinek. Rántsuk elő a pisztolyunkat, két pontos lövéssel fiftektethetjük a figurát, majd gyorsan fedezékbe a fotelok mögé, a szemben ücsörgő fekete öltönyös azonnal tüzet nyit! Nagy mennyiségű rosszfiú özönlik be, finom kis akció, sok-sok lövés, nagyon jó! A hullaktól begyűjthetünk jó kis műszereket, még egy Luparát is (lefűrészelt csövű puska). Ha elült a csatazaj, menjünk vissza az előtérbe. A lépcső mellett menjünk a portáspult végébe, itt bejuthatunk mögé. Sétáljunk a kulcsostáblához, ott akciózva levehetjük az igazgatói iroda kulcsát, és be is kötözhetjük a sebeinket (+30 HP) az elsősegély-ládika használatával. Menjünk fel a harmadikra, közben persze lesz egy-két kóbor gorilla, úgyhogy csak óvatosan! Balra, majd jobbra máris ott az iroda. Klikk az ajtón, de vigyázzunk, mert odabent is van egy rosszarc! Ha kisimult, menjünk az asztalhoz, akció rajta, ekkor Tom felszedi a papírokat, és elhelyezi a bombát. Rohanjunk ki az ajtón egyenesen a folyosóra, és lehet filmet nézni.

08-03 The Whore – Rooftops (Háztetők) [160]
A kéményekkel szemben állunk. Forduljunk jobbra, a ház mindkét oldalán van egy-egy párkány, másszunk fel a bal oldalira, így eljutunk egy tűzlépcsőhöz. Menjünk felfelé, majd amerre lehet, találunk egy ajtót, majd egy másikon kijutunk a tetőre. Forduljunk jobbra, másszunk fel az első kis keresztpárkányra, majd rögtön balra, a rá merőlegesre. Menjünk végig a tetőn, másszunk fel a szélére, és ugorjunk át szemben lévő ház tetejére. Vigyázzunk, itt már lőhetnek! Menjünk szépen előre, mindig találunk olyan pontokat, ahova leugrálhatunk, így elérünk sok-sok kéményhez. Jobbra lent egy valóságos lépcső vezet a tetőre – és féltucatnyi rendőrhöz. Tetszik, nem tetszik – mindet le kell lőnünk. Próbáljuk meg először a Springfield puskával lövöldözős zsarut kikapni a szemben lévő háztetőről, így a többieket könnyebb lesz leszedni. Ha elfeküdtek, óvatosan induljunk előre, de vigyázzunk, balra hátul lesben áll egy fakabát, és fent a tetőn is van még ellen. Ha elült a csatazaj, gyűjtsük be a fegyvereket. Kaptassunk fel a kis ferde építményen oda, ahol a puskás rendőr holtteste fekszik, és vegyük fel a Springfield-et. Ezután forduljunk balra, másszunk fel a párkányra, és ugorjunk át a fa állványzatra. Menjünk előre, majd fel egy szintet, ahol találunk egy létrát – és egy újabb filmet…

08-04 The Priest – Surprise (Meglepetés) [165]
Menjünk le jobbra a falépcsőn, majd balra hátra. Itt egy újabb elsősegélydoboz, ha kell, most használjuk, vagy később is lehet, hiszen hamarosan parázs kis hirig veszi kezdetét… Tárazzuk be az összes fegyvert, és valami gyorsan lövő pisztolyt (például egy 911-est) vegyünk elő. Menjünk le a lépcsőn, és indul az újabb mozi, melyben kiderül, hogy épp áldozatunk temetésére csöppentünk be. Persze a túlélő emberke felismer. A filmecske alatt ereszkedjünk féltérdre, és amint miénk a pálya, tömjük meg ólommal az arcot. Ezután keressünk fedezéket a koporsó mögött. A padsorok között van két figura, egy fenn a szószéken, egy a karzaton, géppisztollyal, és egy pisztolyos balra hátul a gyóntatófülkéknél. A szószékest a Springfielddel könnyen leszedhetjük, a padok közül pisztollyal operáljuk ki a rosszfiúkat, majd az első padsor mögül a Tommy-gitárt pengető fickót is leszedhetjük a puskánkkal. Óvatosan szedjük össze a fegyvereket, majd, hátul a sarokból is kapjuk ki az embert, szedjük fel a fegyverét, és villámgyorsan rohanjunk vissza, túl a koporsón, egészen az oltár mögé! Ugyanis egy halom igen ideges, és igen jól felfegyverzett arc özönli el a templomot, de itt biztonságban vagyunk, és kényelmesen levadászhatjuk őket. Ha minden csendes, újabb mozi következik, melyben a pap megdöbben, mi kifizetjük a kárt és a sokkot, ő persze zsebre vágja a pénzt, és még azt is megígéri, hogy mond értünk egy imát. Ámen…

08-05 The Priest – Escape (Menekülés) [170]
Tegyük el a fegyvert, rohanjunk le ezerrel a lépcsőn, és vágódjunk be sárga sportautónk koposóállító, hangzatosan Charon névre keresztelt testvérkéjének volánja mögé. A zsaruk köröznek, de ezt megúszhatjuk: lavicskázzunk el valami eldugott, csendes helyre, és parkoljunk le! Ha körbeszáguldozunk a városban, a rendőrök felismernek, és sűrű akciók kezdődnek, ám ha meghúzuk magunkat, a körözés szép lassan „elévül", és mi hazacsoroghatunk a verdával.

09. A Trip To The Country (Vidéki kiruccanás)
09-01 A Trip To The Country – Salieri Bar (Salieri Bár) [185]
1933. Frank újabb megbízást közvetít – egy városon kívüli farmon kitűnő kanadai viszki vár ránk. Sam már előrement, nekünk csak annyi a dolgunk, hogy elmenjünk a hobokeni raktárhoz, és Paulie-val, valamint még két fickóval levigyük a farmhoz a teherautókat, megpakoljuk, és hazahozzuk a piát. Megint túl egyszerűnek tűnik minden… Keressük fel dadogós barátunkat. Egy remek kis járgánnyal ismertet meg, egy Bolt V8 Roadster-rel. Irány a kijárat.

09-02 A Trip To The Country – City (Város) [190]
Célunk Hoboken, a Salieri-raktár. Érdemes megjegyezni a helyet! Hajtsunk be a nyitott piros kapun, jöhet a mozi.

09-03 A Trip To The Country – The Farm (A farm) [195]
Sam sehol, valami bűzlik. Induljunk el előre (és toljuk fel a gammát, hogy lássunk is valamit :)). Jegyezzük meg a két kis házikót az út két oldalán. Eljutunk két fészerhez, jobbra egy nagy, piros, balra egy kettős csűr. Menjünk tovább, hamarosan jobbra meglátjuk a teherautónkat, sétáljunk oda. Mozizzunk – a sofőr halott, és két Morelli-tag közli velünk, hogy utunk végére értünk. A film alatt a szokásos féltérd. Amint vége a bejátszásnak, forduljunk meg, mivel mögöttünk ott settenkedik egy hullajelölt, majd vissza a két izgága alakhoz. Ha vége a csatának, szedjük össze a fegyvereket, és induljunk vissza, de ezúttal a kettős pajta háta mögé, és rombolhatjuk be a második (hátsó) bejáraton. Rögtön jobbra látunk egy ajtót, óvatoskodjunk be, odabenn van két fegyveres, és fent, a szénatárolóban még kettő. Lőjük le a két alsó madarat, és vigyázzunk, mert ahonnan jöttünk, hamarosan berohan még egy főszer. Ezután likvidálhatjuk a két felső emberkét, és a lépcső tetején bekötözhetjük a sebeinket is. Menjünk ki a

piros csűr felé, és induljunk az úton óvatosan vissza – a két házból két-két rosszfiú fog megtámadni minket, nem lehet gond. Amint visszaérünk a kocsikhoz, heves tűzharcba botlunk, segítsünk be, majd menjünk Paulie-hoz, és akciózzunk rajta. Meg kell mentenünk Sam komát, így hát vezessük vissza Paulie-t a nagy piros csűrhöz, ahol haverunk elrohan pajszerért, várjuk be az ajtónál.

09-04 A Trip To The Country – Saving Sam (Sam megmentése) [197]

Paulie nekiáll kifeszíteni a bejáratot. Ereszkedjünk féltérdre, vegyünk kézbe valami gyorstüzelő készséget, amint felpattan az ajtó, lehet lövöldözni, mint állat. Vigyázzunk, odafent is van egy madárka. Ha elfeküdt mindenki, menjünk fel a legfelső szintre, itt fekszik Sam, elég rossz bőrben. Paulie elindul a kocsiért, és hamarosan balról az ellen is befut, kétautónyi korrupt hekus képében. Amint kiszállnak a kocsiból, rögtön vegyük tűz alá őket, vadásszunk le minél több embert! Ha Paulie elkezd kiabálni, hogy segítsünk neki, menjünk le, és varrjuk el a szálakat. Jön az újabb mozi.

09-05 A Trip To The Country – Return Journey (Visszaút) [200]

Ez egy jópofa dolog, a SOF2-ben volt hasonló akció. Menjünk a platóra legvégébe, hogy védve legyünk. Három autót kell megállítanunk, a lényeg, hogy ne előzzék meg a teherautónkat. Van egy Tommy-gitár és 200 skuló, elégnek kell lennie. Nem könnyű a célzás, vigyük a célkeresztet az országútra, az első lövés után a többi már kb. jó helyre megy, csak tartsuk a pozíciót, célozzunk a motorházra, vagy a szélvédőre, a sofőrre. Ha esetleg elmenne mellettünk a kocsi, semmi gáz, forduljunk utána jobbra, és lőjük át a ponyvát! Ha mind a három kocsi elmaradt, lehet örülni. Sam egy kitűnő, lefizetett dokihoz kerül Oakwoodba, mi meg megyünk vissza a raktárhoz.

09-06 A Trip To The Country – The Warehouse (A raktár) [205]

Két választásunk van: vagy hazamegyünk, vagy Bertoni mesterhez. Javaslom az utóbbit.

09-07 A Trip To The Country – Lucas Bertone [220]

Lucas újabb szívességet kér: egyik haverja lába alatt izzik a talaj, a zsaruk úton vannak hobokeni lakása felé. Ha figyelmeztetjük őt, Lucas hálája nem marad el. Nosza. Van rá vagy két percünk, de nincs messze a cél. Ha felülről megyünk, és a második utcán jobbra lecsorgunk, a ház pont szemben van az úttorkolattal, egy kivilágított nyersfa portál. Pattanjunk ki, és akció az ajtón. A mozi után jópofa dolog megvárni a történéseket, befutnak a zsaruk, és berombolnak a házba. Menjünk vissza szerelő kománkhoz, aki jutalmul bemutat egy új innovációt, az első áramvonalas modellt, amelynek motorja úgy dorombol, mint egy cica… Egy gazdag pasinak már van egy ilyen Ulver Airstream Fordor nevű csodája, ott parkol Oakwood egyik kertvárosi kis házikója előtt...

09-08 A Trip To The Country – Lucas Bertone 2 [223]

Hajtsunk a megadott helyre, nézzünk jól körül, majd fújjuk meg a gépet, és irány haza. Parkoljunk le az udvaron, Ralph majd elintézi az „átírást". Sétáljunk be a hátsó ajtón.

10. Omerta (Omerta, a hallgatás törvénye)

10-01 Omerta – Salieri Bar (Salieri Bár) [225]

Háború van. Elveszett a teljes szállítmány, nyolc ember meghalt, Sam súlyosan megsebesült. És ami a legrosszabb: ellenfeleink már az államügyészt is a maguk oldalára állították, aki szintén igen közel áll az általunk lelőtt srác elöljáró apjához, és már igen sok bizonyítékot összeszedett. A legfontosabb: a Salieri-klán teljes könyvelése, melyet Frank, elárulva a Családot, a hatóságok kezére játszott, maga és családja védelme fejében. Az árulók halált érdemelnek, személyes érzelmek, régi barátság itt már nem számítanak… Természetesen a Don minket bíz meg az ítélet végrehajtásával. Látogassuk meg Vincenzo-t, kapunk egy jól bevált 1911-es Coltot, és egy Luparát, mely odahaza, Szicíliában az Omerta, a hallgatás törvénye megszegőinek legfőbb büntetőeszköze. Ralph barátunk ezúttal a jól ismert „piroska", a Schubert Six extra változatát kínálja. Pattanjunk be, és irány a kijárat.

10-02 Omerta – City (Város) [230]

Frank nyomára kell bukkannunk. Első utunk a kínai negyedbe vezet, a jó öreg Big Biff-et kell kifaggatnunk, aki ezúttal nem a padoknál van, hanem hátul, a NORTON ICE CREAM táblás üzletnél. Semmit nem tud, de azt ajánlja, kérdezzük meg Little Tony-t a múzeumnál. Irány tehát Central Island legalja, az épülethez vezető kis sétánynál találjuk a barna zakós fickót (a blökire vigyázzunk!). Ő annyit tud, hogy egy bizonyos „Idióta Józsi" bőfögött tegnap valamit a témáról. A figura New Ark-ban, a Guiliano híd alatt, Bertone műhelye mögött található két társával.

10-03 Omerta – City 2 (Város 2) [235]

Menjünk oda célpontunkhoz, könnyű ráismerni, tök kopasz. Lépjünk hozzá, és kattintgassunk rajta. Izgalmas párbeszéd következik, ha meguntuk, néhány erős balcsapott és jobbhorog meggyőzi arról a valóban mentálisan terhelt fickót, hogy

jobb lesz, ha beszél, mielőtt kiverjük belőle a déli babfőzelékét. Franket Oakwood egyik házában őrzik, a teniszpályával szemközt, és bármikor elindulhatnak a reptérre, hogy Európába menekítsék. Oké, pattanjunk be a verdába, és tűz ezerrel a megadott helyre. Amint odaérünk, jön a kis mozi, a zsaruk és Frank elindulnak a reptérre. Követnünk kell őket, igazi mozifilm, autós üldözés, még egy szokásos, sablonos elénk hajtó teherautó is bejátszik a képbe, nagyon jó :). Amint rákanyarodunk a reptér lehajtóágára, jön az újabb filmetűd.

10-04 Omerta – The Airport (A reptér) [240]
Vigyázzunk, amint vége a mozinak, rohanjunk jobbra az autók közé, mert a kivágódó kocsi megpróbál elsodorni minket! Vegyük elő a coltot, és szép óvatosan, békaügetésben előre. Bent pár jóember vár ránk, egy jobbra, egy a pult mögött, egy balra, géppisztollyal. Vadásszuk le őket, ha mind elfeküdt, Frank kirohan a hátsó ajtón. Szedjük össze a fegyvereket, a pulttal szemközti falon van egy elsősegélydoboz, használjuk, vagy jegyezzük meg a helyét. Menjünk ki, amint átmásztunk a sövénynek álcázott betonkerítéseken, elindul a Zeppelin felől egy teherautó. A néger sofőr a két hangár között lefékez, és kiugorva feszítővassal ránk támad. Előzzük meg a bajt, és ha elfeküdt a koma, két lehetőségünk is van. Vagy elindulunk gyalog az 1. hangáron át, amelyben féltucatnyi rendőr van géppisztollyal, puskával, kézifegyverrel, és akciózunk velük egy kiadósat, vagy bepattanunk a meglehetősen golyóálló teherautóba, és szépen elgázoljuk mindet – én ezt csináltam, nagyon jó móka :). Ha valamelyik állva marad, kiszállva lőjük le. Jön a szokásos fegyvergyűjtés. Vigyázzunk, amint kiérünk a hangárból, balra lesz egy kis adótorony, onnan is lőnek ránk, szedjük le a fickót. Ezután menjünk egyenesen hátra, ott van Frank, és pár újabb áldozat. Ha mindenkit elgázoltunk/lelőttünk, jön a mozi. Mint kiderül, a Morellivel lepaktált rendőrök elraboltak Frank feleségét és kislányát – ha barátunk nem adja át a könyveket, megölik a családját. Frank arra kér, keressük meg őket, és megkapjuk, amit akarunk. Odabilincseljük őt egy villanyoszlophoz, és mehetünk keresni a lányokat.

10-05 Omerta – Frank [243]
Nem kell messzire menni: hátraarc, jobbra egy faépület, amiből két fegyveres rombol ki, szépen fektessük el őket, majd menjünk be, a búcsúzkodó pártól balra ott az asszony meg a kislány, és egy izgatottan telefonáló figura, lőjük le őt is. Hátul, a falon van egy újabb elsősegélyláda, kötözhetjük a sebeinket, majd akciózzunk az asszonyon. Ezután vissza Frankhez, vezessük őt a családjához. Könyvelő barátunk újabb kéréssel rukkol elő, hozzuk el a repülőjegyeket – ezek a pulton vannak, elöl, a váróteremben, ahol az egész lövöldözés kezdődött. Ajánlom, hogy hátulról kössünk el egy kocsit, azzal gyorsabban megtesszük az oda-vissza utat. Frank és családja már odakint vár, és Tom elköveti a második hibát – életben hagyja öreg barátját. Cserébe megkapja a szél kulcsát, ahol a könyvek vannak. Ezt még meg fogjuk bánni… Menjünk vissza a jó öreg Schuberthez, és irány a reptér kijárata.

10-06 Omerta – An Act Of Grace (Kegyelem) [245]
Célunk Down Town, azaz a belváros, a First National Bank. Álljunk meg előtte, száljunk ki, akciógomb az ajtó előtt, ennyi. A szokásos két választásunk van: haza, vagy Bertone műhelyébe, egy újabb mellékküldetésért, és egy újabb autóért. Javaslatom az utóbbi.

10-07 Omerta – Lucas Bertone [260]
Lucas egy igazi kiállítási darabot igér, ha megleckéztetjük a Black Cat bár kidobóemberét, Big Stan-t, aki Lucas Carlo haverját nemrég alaposan helybenhagyta. Menjünk az olasz negyedbe, könnyen megtaláljuk a bárt, álljunk meg a lépcsőnél, és menjünk fel, ott a támaszkodó alak, szép darab állat. Akció rajta, majd gyomrozzuk meg őt is alaposan. Ha a fickó elmenekül, mehetünk vissza Lucashoz begyűjteni a köszönetet és a jutalmat. Lucas egy valóban gyönyörű, elsőkerékmeghajtású szedánt mutat, egy Thor 810-est, filmcsillagok járnak ilyennel, no meg egy szivar a milliomos negyedből, odafent Oak Hillen…

10-08 Omerta – Lucas Bertone 2 [263]
Eddig nem hajthattunk fel a hegyre, most már szabad az út. Persze ez sem véletlen, a következő küldetésben itt lesz a célunk, úgyhogy azt javaslom, ismerkedjünk meg a környékkel, menjünk Hobokenen át az alsó úton fel, majd hazafelé válasszuk a felső pályát. A garázsnál egyébként ott strázsál valami testőrféle – ha jól láttam a Schubert kerekei alól kilógó kezét :), akkor rózsaszín öltönyben. Kössük el a gépet (sajnos nem a műhelyben látott méregzöld dukkóval, hanem valami igen randa narancsszínben), és mehetünk haza.

11. Visiting Rich People (Látogatás gazdagéknál)
11-01 Visiting Rich People – Salieri Bar (Salieri Bár) [265]
Frank félreállítása után már csak pár tanú, és egy halom dokumentuma maradt az államügyésznek. Előbbiek Sam és Paulie gondjaira vannak bízva, utóbbiakat mi fogjuk ellopni az úriember Oak Hill-i villájának széfjéből, egy Salvatore nevű profi macskó segítségével. Látogassuk meg Vinnie-t,

kapunk a „csendes műszakra" egy baseballütőt, és biztonság kedvéért egy 911-est. Üljünk be a frissen lopott Thor 810-esbe, vagy amelyikbe tetszik, és irány a kijárat.

11-02 Visiting Rich People – City (Város) [270]
Salvatore-t könnyen megtaláljuk, álljunk meg a megjelölt helyen, a telefonfülkénél, és a jóember, aki tehetségét nagyapájától örökölte, bevágódik mellénk. Mehetünk a milliomos negyedbe.
11-03 Visiting Rich People – The Villa (A villa) [275]
Rendkívül érdekes feladat, amelyet két alapvető módszerrel lehet végigvinni. Az első a mészáros módszer, amelyben mindenkit megölünk a villában és környékén, a második az elegáns, úri betérő stílus, melyet egyetlen lövés nélkül lehet teljesíteni, és ennek jutalma egy igen finom jármű, én épp ezért mindenképp ezt javaslom, ehhez következik a leírás.

Amint bejutottunk a kertbe, szemben terpeszkedik velünk a ház. Jobbra és balra egy-egy élősövényből kialakított kis „négyszög". A bal oldali körül egy puskás őr köröz, a jobb oldali végében egy kis faépítményben egy másik őr figyel. Balra hátul két őr a szökőkútnál, egy a ház előtt a teraszon, kettő hátul a ház mögött. Fussunk jobbra, Salvatore követ minket. Guggoljunk le a szobor mögött a beugróban, és Salvatore felé fordulva nyomjuk meg az akciógombot, ekkor Tommy azt mondja: „Wait here", azaz várj meg itt, a jó lakatos koma többé nem mozdul. Fussunk át a másik oldalra, és arccal a kerítésnek, a beugró jobb oldalán térdeljünk le, vegyük elő a baseballütőt, és „húzzuk fel". Amikor az őr megáll rágyújtani, sétáljunk mögé, és bumm! Vegyük el tőle a kulcsot (!) és a puskát, és menjünk a két „négyszög" között fel az úton, majd lehajolva jobbra a kis pavilonig. Ütő a kézbe, menjünk az őr mögé, és őt is tegyük hidegre. Menjünk vissza Salvatore-hoz, és újabb klikkel szóljunk neki, hogy kövessen („Follow me"). Sétáljunk fel a sövények végéig, itt ismét ültessük le lakatosunkat, és amikor a terasz előtt sétáló őr elfordul, rohanjunk mögé, és kináljuk meg. Ezután menjünk tovább egyenesen a fal mentén (a szökőkútnál álló két őr nem fog bántani minket, elég képzetlen munkaerő...), forduljunk be a ház sarkán, itt egy oldalbejárat, amelyet az ellopott kulccsal kinyithatunk. Menjünk fel a lépcsőn a legfelső szintre, forduljunk jobbra, majd rögtön balra. Az ajtót kinyitva kijutunk a hallhoz, guggoljunk le, és így óvatoskodjunk át a szemben lévő ajtóig! Jobbra át, majd végig a folyosón, ott a dolgozószoba, a bal hátsó sarkában a széf. Klikkeljünk rajta.

11-04 Visiting Rich People – The Safe (A széf) [277]
A gazdi hazajött, szerencsére Salvatore épp végzett a melóval. Álljunk a mackó elé, klikkeljünk rajta, ekkor magunkhoz vesszük a bizonyítékokat, és menjünk ki. Rohanjunk végig egyenesen a folyosón, kijutunk a lépcsőházba. Menjünk le, szóljunk Salvatore mesternek, hogy itt várjon. A szemben lévő ajtón kijutunk egy kis folyosóra, balra az első ajtó a konyhába vezet. Ha igaz, a szomszédos ebédlőben a szobalány épp terít, álljunk az ajtó mögé felhúzott ütővel, majd amikor bejön a konyhába, üssük le (de lehet, hogy már a folyosón találjuk). Menjünk ki az ebédlőbe, majd balra ki a teraszra, és üssük le az őrt. Menjünk vissza Salvatore-ért, majd közösen irány le balra a lépcsőn, és leguggolva a sövény mellett. Itt ismét helyezzük parkolópályára a lakatos urat, és fektessük le a kikapcsolt szökőkút melletti őrt. Tovább a ház fala mellett, a hátsó udvarban egy őr áll háttal nekünk, csendesítsük el őt is. Menjünk vissza a mesterért, és vigyük a parkoló autóhoz. Próbáljuk meg kinyitni azt, ekkor Tommy szól Salvatore-nak, hogy nyissa ki az ajtót. Így szert teszünk egy Silver Fletcher-re, egy igen szép, erős és gyors autóra, aminek nagy hasznát vehetjük a későbbiekben!

(Ha esetleg lövöldözésbe keveredünk, és még a szél kinyitása előtt leterítjük a hátsó őröket, az ügyész testőrsége észreveszi a balhét, és rögtön elhajtanak a főnökkel, így hiába is keresnénk az autót! És még egy megjegyzés: akár így, akár úgy, a menekülésnél a hevesebb vérmérsékletűek nyugodtan gyilkolászhatnak, semmi gond, csak a főlépcsőn álldogáló szürke öltönyös úriembert ne bántsuk, ő az államügyész!)

11-05 Visiting Rich People – Escape (Menekülés) [280]
Haza kell vinnünk a mester urat. Egy trükk van a dologban, hogy nem kukorékol, hol akar kiszállni. A háza az út bal oldalán van, egy „Monuments" feliratú portál mellett. Itt álljunk meg, Salvatore köszöni szépen a teli gatyát, mehetünk haza.

12. A Great Deal! (Egy remek üzlet!)
12-01 A Great Deal! – Salieri Bar (Salieri Bár) [285]
Csak egy mozi... Az előző esti kaland jól sikerült, most pedig úgy tűnik, sikerül a kiesett kanadai viszkit is pótolni. Egy Willam Gates (hmm...) nevű figura Kentucky-ból egy egész teherautónyi szállítmánnyal vár minket egy parkolóházban, két jóember visz minket oda, akik baj esetén a hátsónkat védik majd.

12-02 A Great Deal! – Parking Lot (Parkolóház) [290]

Menjünk be a parkolóházba. Sétáljunk fel a legfelső szintre. Szép hosszú és látványos filmecske következik, talán mondanom sem kell, támaszkodjunk rá a térdelés gombjára, hogy a mozi végén véletlenül se legyünk. Körben hullák és fegyverek hevernek, töltsük fel a készletünket, és jöhet a vadászat. Ez nagyon jópofa és finom kis akció lenne, ha a már szapult, hihetetlenül primitív AI miatt nem saját embereink sejhajára kellene vigyáznunk. Sam, de főleg Paulie habozás nélkül berohan három kerepló géppisztoly össztüzébe; az, hogy egy oszlop védelméből lövöldözzenek, eszükbe se jut, és hihetetlen eleganciával sétálnak be a mi tűzvonalunkba is, hogy aztán háttal az ellenség golyózáporának, méltatlankodva szidjanak minket, hogy miért őket lőjük... Hihetetlen, elképesztő, elkeserítő! E nélkül jó kis csata lenne, van sok tereptárgy, ami mögé elbújhatunk, egy pár jó sorozat a Tommy-gitárból felrobbantja az olajos hordókat és a kocsikat, lehet vadászni puskával a sarkok mögül, oldalra gurulni pisztollyal a kézben, finom! (Mielőtt odamegyünk a csempészekhez, a felhajtót eltorlaszolhatjuk két kocsival, így kevesebb dolgunk lesz, a kocsik felrobbantásával az előttük szerencsétlenkedő rosszfiúkat eliminálhatjuk!) Ha a felső szint tiszta, mehetünk eggyel lejjebb, ott is van pár áldozat (főleg a hülye haverjaink), és a kis elkerített tárolóban egy elsősegélydoboz, aztán még lejjebb. Vigyázzunk, ne a lépcsőn menjünk, mert onnan kézigránáttal dobálnak minket! Az alsó szintet két autó torlaszolja el, innen Molotov-koktélok repülnek, úgyhogy csak óvatosan. Érdemes jó messziről géppisztollyal felrobbantani a jobb oldali kocsit, csak az összetűz közepén korzózó Paulie-ra vigyázzunk... Ha minden csendes, kötözzük be a sebeinket a portásfülke mellett, majd vissza a legfelső szintre, üljünk be a ládákkal megpakolt kisteherautóba, és hajtsunk ki a parkolóház kijáratán.

12-03 A Great Deal! – Car Chase (Autós üldözés) [295]

Ezzel nekem semmi gondom nem volt. A piát le kell szállítanunk a raktárunkba, Hobokenbe, ám két ellenséges kocsi is üldöz minket. Szerencsére az említett hátvédsor igen jól muzsikál, úgyhogy alig találkoztam az üldözőkkel. Egyszer a hobokeni lehajtó előtti kanyarban értek utol, és küldtek a kocsira pár skulót, másodszorra a raktár felé lekanyarodás előtt, de egy vészfékezéssel, majd a kisebb csattanás utáni padlógázzal bevágtatva a piros kapun (érdemes a távolabbi lehajtót választani, könnyebb a fordulás!) sikeres volt az akció.

Adalék: a hajkurászást elkerülhetjük, ha rögtön a pálya elején kiszállunk a teherautóból, és balra, a parkolónál álló hat kibert levadásszuk, ők lesznek ugyanis az üldözőink, ha életben maradnak... (Persze ez elég rizikós módszer, hiszen a zsaruk lekapcsolhatnak minket a lövöldözés miatt!)

12-04 A Great Deal! – Back At The Bar (Újra a bárban) [300]

Csak mozi. Mint kiderül, Bill Gates egy hazug csaló, piti kis tolvaj (igyunk, cseh fiúk! :)), aki a szeszt Morellitől lopta, úgyhogy tulajdonképpen sikeresnek lehet elkönyvelni az esetet. Erre iszunk!

1933. december 5.-én véget ért a szesztilalom. Tommy feleségül vette Sarah-t, aki egy kislányt szült neki. A szeszcsempészés alatt összeszedett pénzt a Család zsíros üzletekbe fektette. Építkezések, szállítmányozás, éttermek, szakszervezetek – és persze a szerencsejáték, fogadások. Ám a háború a két riválisklán között nem ért véget...

13. Bon Apétit! (Jó étvágyat!)

13-01 Bon Apétit! – City (Város) [310]

1935. Salieri igazi hazai ízekre vágyik. A belvárosban, Pepe, a maestro várja őt éttermében, ám a Don sofőrje beteget jelentett, így mi fogjuk fuvarozni őt. A főnök Lassiter V16 Roadster-évelmegyünk, így a sikeres küldetés végén ezt is hozzácsaphatjuk majd a készletünkhöz. Hajtsunk át New Ark-ba, a megjelölt helyre, szép nyugodtan.

13-02 Bon Apétit! –Pepe's Restaurant (Pepe étterme) [315]

Jókora mozi következik, és még nagyobb támadás. Szokás szerint féltérdre a mozi alatt, amint vége, rohanjunk ki a hátsó ajtón, a folyosón elsősegély-ládikó, jó lesz megjegyezni. A kis udvaron két lehetőségünk van. Jobbra egy oldalajtó, mely a lépcsőházba vezet, előttünk egy kis sikátor, innen egy géppisztolyos alak vesz tűz alá minket az utcáról – ha lelőjük, máris van egy Thompsonunk. Hamarosan az oldalajtón beözönlenek a rosszfiúk, innen az udvarról kényelmesen lelőhetjük őket, majd irány a lépcsőház, az emeleten egy géppisztolyos alak van, és az utcán még pár áldozat. A másik lehetőség, hogy itt kezdünk, lelőjük az emeleti tagot (a lépcsőről könnyű célpont, nem is kell felmennünk), majd az ő géppisztolyával rendezkedünk. Én mind a két módszert kipróbáltam, mindkettő sikeres lehet. Csak a Don életerejére figyeljünk, ha nagyon lemegy, rohanjunk vissza az étterembe, és segítsünk be neki onnan, nehogy meghaljon! (Közben megállhatunk egy kis kötözésre is.) Ha vége a dalnak, szedjük össze a fegyvereket, és jöhet a film – egyértelmű, hogy az áruló a táppénzre ment sofőr, de ezt nem ússza meg szárazon...

13-03 Bon Apétit! – After The Attack (A támadás után) [320]

Carlo az olasz negyedben bérel lakást. Menjünk a jelölt helyre, egy kis, deszkakerítéssel lezárt kihajtó melletti dupla ajtón kell akcióznunk.

13-04 Bon Apétit! – Carlo [325]

Menjünk fel az emeletre, Salieri az áruló lakásának ajtajánál vár. Ráklikkelve Tommy berúgja az ajtót, menjünk az ablakhoz, ekkor hősünk kimászik az ablakon. Menjünk le a tűzlépcsón az udvarra. Szép óvatosan, egyik konténertől a másikra haladva cserkésszük be áldozatunkat, aki csinos bokszeralsóban és trikóban ácsorog, egy babás magnummal a mancsában. Ha kifeküdt, járjuk körbe az udvart, három haverja még ránk vár, egyiknél pisztoly, másiknál baseballütő, harmadiknál acélrúd, nyírjuk ki mind. Ennyi, jöhet a mozi.

14. Happy Birthday! (Boldog születésnapot!) 14-01 Happy Birthday! – Vincenzo's Workshop (Vincenzo műhelye) [330]

A merénylettel Morello gyakorlatilag nyílt háborút hirdetett. Ha nem lennének befolyásos politikus haverjai, erőink nagyjából azonosak lennének. Így hát elsőnek félre kell állítanunk a már sok bajt okozott elöljárót, akinek fiacskáját anno hidegre tettük. A korrupt emberke egy gőzhajón ünnepli a szülinapját, ideális alkalom egy nyílt színi, elrettentő erejű és figyelmeztető jellegű kivégzés számára. Annyi „csak" a dolgunk, hogy feljussunk a hajóra. Egy pisztoly vár ránk elrejtve az egyik férfimosdóban, á la Keresztapa… Egy feltűnésmentes kocsira lesz szükségünk: Ralphy egy népszerű modellt, egy szép kék Cruader Chromium Streak-et ajánl. Pattanjunk be, és irány a kijárat.

14-02 Happy Birthday! – City (Város) [335]

Célpontunk Central Island légvége, arra, ahol a Lassitert loptuk anno. Menjünk a kikötőhöz, álljunk be a parkolóba, és le a lépcsőn. Nagy tömeg, gőzhajó, és egy zord gorilla a stégen, aki persze nem enged át minket meghívó nélkül. Sebaj. A kikötőépület mellett, a zsákok és a telefonfülke között találunk egy nyitott ajtót. Menjünk be, majd a jobb oldali ajtón át jobbra le az alagsorban. Itt balra találunk egy öltözőt, hátul két rend matrózuniformis. Akciózzunk rajtuk, Tommy átöltözik, és a morc kíber némi motozás után átenged minket.

14-03 Happy Birthday! – At The Party (A partin) [340]

Újabb trükkös pálya, pár buktatóval, de nem nehéz. Menjünk fel a lépcsőn, majd bármelyik oldalról kerüljük meg az éttermet, és mögötte menjünk át a kis folyosón. Forduljunk balra, majd azonnal még egyszer balra, és ott állunk egy bezárt ajtó előtt – „Kulcs a kapitánynál" elirattal. Menjünk le egy szinttel lejjebb, találunk egy ücsörgő matrózt, klikkeljünk rajta. Közli, hogy a kulcs most éppen az úszómesternél van. Jobbra át, ott flangál a figura csíkos pólóban. Klikk, leráz minket. Még egy klikk, beleegyezik, hogy odaadja a kulcsot, ha felnyaljuk a klotyót. Hurrá. Menjünk a folyosó végébe, ott a mosdóban felvehetünk egy vödröt, ezzel menjünk vissza a bezárt vécéhez, és klikk a szutykos csészén. Tommy bezárja az ajtót, és nekiáll fókázni. Ez nagyon fontos! Ha koszosan hagyjuk, a mesterúr rájön, hogy valami nem stimmel, és ránk szabadítja a testőröket! Szóval tessék szépen pucolni, ha kész, jobbra a kis szekrény alatt ott a pisztoly. Vegyük fel, tegyük zsebre, és vigyük vissza a kulcsot az úszómesternek. Menjünk fel a felső szintre, a zenekarhoz, és álljunk be a zongora mögé. Hamarosan elindul a mozi, majd a végén áldozatunk beszélni kezd. Lépjünk mögé, rántsuk elő a fegyvert, és pár gyors lövéssel terítsük le. Ha megjelenik az „Escape" (Menekülj) felirat, tegyük el a pisztolyt, és rohanjunk le a legalsó szintre. Ha háttal állunk az étteremhez vezető lépcsőnek, ahonnan kezdtük a küldetést, jobbra ott vár Paulie egy csónakban. A korláton kis ajtó, akciózzunk rajta, és vége is a mesének.

15. You Lucky Bastard! (Te szerencsés kurafi!) 15-01 You Lucky Bastard! – Salieri Bar (Salieri Bár) [345]

Morelli öccse, Sergio a város szakszervezeteit, köztük a dokkmunkásokét is a kezében tartja, ennek köszönhetően szinte minden, a városba érkező importot kontrollál. Ha kinyírjuk, az nagy érvágást jelent az ellenlábas famíliának. Paulie terve kész is – odamegyünk a kedvenc éttermébe, a telefonhoz hívjuk, barátunk pedig egy Thompsonnal kilyuggatja. Jó kis terv… Ezúttal Paulie a főnök, úgyhogy csak követnünk kell, először Vinnie-hez, aki a biztonság kedvéért ad egy 911-est nekünk is, majd Ralphie-hoz (hagyjuk, hogy Paulie beszéljen vele!), aki egy kellemes kis Guardian Terraplane-t bocsát rendelkezésünkre. Start!

15-02 You Lucky Bastard! – The Phone Booth (A telefonfülke) [350]

Irány a megjelölt hely, parkoljunk le a telefonfülke előtt, sétáljunk be, és klikk a készüléken, jön a mozi. Minden baba, csak Sergio helyett egyik gorillája az áldozat, aki épp azt kezdte mondani, hogy a főnöke ma nincs itt…

15-03 You Lucky Bastard! – Vincenzo [355]

Vincenzo újabb tervet eszelt ki. Sergio egy fiatal pipivel hetyeg Oakwood egyik bájos házikójában. Annyi csak a dolgunk, hogy odahajtunk, elhelye-

zünk egy bombát a kocsija alatt, és végignézzük a tűzijátékot. Vegyük fel lómesterünk asztaláról a szerkezetet, és ugorjunk be egy számunkra kedves gépezetbe, de már most mondom, hogy valami igen gyors és kezes jószágba, amivel könnyű menekülni…

15-04 You Lucky Bastard! – Fireworks (Tűzijátékok) [360]

Hajtsunk a kijelölt helyre, parkoljunk le, és sétáljunk a kocsihoz. A ház előtt egy testőr cigizik, úgyhogy várjuk meg, míg végez, és visszamegy a házba. Ha a sétáló zsaru is eltűnt a jobbszélen, akciózzunk a kocsin. Utána sétáljunk el, és megnézhetünk egy újabb ismerős jelenetet a Keresztapából…

15-05 You Lucky Bastard! – Rainbow Garden [370]

Kezd Sergio az agyunkra menni… Egyik spiclink szerint a fickó most éppen az egyik bukmékerével randizik a belvárosi Rainbow Garden nevű étterem parkolójában. Ha gyorsan odavágtatunk, még ott érjük, és Paulie a „chicagói írógéppel", ahogy a Thompson géppisztolyt anno becézték, megírhatja az ifjú Morello halálos ítéletét. Semmi fegyver- és autóvételezés nincs, beülünk az előző küldetés kocsijába, és irány a parkoló. Jön a mozi – a Tommy-gitár ezúttal csődöt mond, úgyhogy menekülni kell.

15-06 You Lucky Bastard! – Escape (Menekülés) [372]

Sok tanácsom itt nincs – várjuk meg, míg Paulie bevágódik mögénk, aztán hátraarc, padlógáz, égő gumik. Én egyébként ilyen esetekben inkább a tűzharcot választom, megállok valami szúk helyen, és adj nekik, csak Paulie-ra kell vigyázni, aki nem hajlandó fedezéket keresni a kocsi mögött… Ha lekerült a piros jel a radarról, vagy kimúltak az üldözőink, mehetünk vissza a bárhoz.

15-07 You Lucky Bastard! – Railway Crossing (Vasúti átjáró) [375]

Nos, ez volt az a pont, ahol a cseh srácok knédlidagasztó mamuskái igencsak súrún csuklottak a kis piros köténykéjükben. Ugyanis azt mondja az írás: „Kill Sergio Morelli" – azaz öld meg Sergio-t. Nos, nem ez a feladat… „Mindössze" annyi a dolgunk, hogy kövessük a menekülő gazfickó kocsiját, és ne veszítsük szem elől! Nem kell leőni, nem kell leszorítani, semmi – csak követni kell, egészen a kikötőig, át a Giuliano, majd a West Marshall hídon. Az a nagy szívatás, hogyha átér a nyugati városrészbe úgy, hogy mi még nem értük el a felvonóhíd púpját, akkor vége a dalnak! Ám azt nem nézi a program, hogy mi az üldözött kocsi előtt vagy mögött vagyunk, így nyugodtan leelőzhetjük, és mehetünk előtte a céljáig . Ha bevágtat az autó a kikötő kapuján, hátradőlhetünk…

15-08 You Lucky Bastard! – The Harbor (A kikötő) [380]

Jaj, ez nagyon finom. Végre nincs ostoba haver, akire vigyázni kell, csak mi egyedül, és ezernyi rosszarc. Igazi vadászat következik! A mozi alatt szokásos félterdes pozíció, amint vége, jobbra a portásfülkénél egy figura elrohan, őt operáljuk ki először, aztán jöhetnek a többiek, balra a sövény mögött egy, meg szemben a két másik emberke – és a befutó utánpótlás. Ha minden csendes, gyűjtsük be a fegyvereket. Ha előremegyünk, jobbra lesz egy nagy kétszintes épület, a faraksok mögött, a felső részén két gazfickóval. Már most mondom, hogy a parton van négy daru, mindegyiken egy-egy orvlövész, figyeljünk rájuk! A szélsőt például a zöld vagon mögül a S&W 10 M&P pisztollyal könnyen leszedhetjük. Balra találunk egy hosszú raktárt, előtte egy deszákkal megpakolt vagonnal. Ha bemegyünk, a jobb hátsó sarkában lévő ajtón eljuthatunk egy elsősegélydobozig. Én javaslom, hogy ezután a hátsó falnál menjünk előre, és szedjünk le mindenkit, ha szemben állunk a hátsó kapuval, a jobb oldali hosszú épületben egy Springfield-es csókát és némi újabb kötszert találunk. A puskával a hajó előtti két darun álló lövészeket könnyedén leteríthetjük. Ha minden elcsendesült, tárazzuk be minden fegyverünket alaposan. Az egyik remíz ajtaja előtt ott parkol Sergio limuzinja, a figura ott benn dekkol. De hogy lehet bejutni? Egyszerű – adott pár sín, két váltókar, és két gyúlékony anyaggal töltött tartálykocsi… Lehet kísérletezni, vigyázat, most leírom a megoldást: az első kart hagyjuk békén, a másodikat (a kocsikhoz közelebbit) lökjük át, majd klikk az első kerék alatt lévő fékbakon. A tartálykocsi elindul, és egyenesen nekirombol a remíz ajtajának. Sétáljunk oda, hogy elinduljon a mozi.

15-09 You Lucky Bastard! – Sergio [385]

Ha nyitva az ajtó, halál óvatosan hatoljunk be az épületbe. Pár nehézfegyverzettel felszerelt testőr vár ránk, és leghátul Sergio, egy Tommy-gitárral a kezében. Kemény ellenfél, de nem eléggé… Ha kipurcant, balra hátul a kis melegedőben találunk némi enyhülést sebeinkre. Tárazzunk be, és irány vissza a kocsinkhoz. Közben befutott még pár rosszfiú, úgyhogy csak óvatosan, nyugodtan! Ha ők is kifeküdtek, be a verdába, és lehet pihizni.

15-10 You Lucky Bastard! – Return To The Bar (Vissza a bárhoz) [390]

Mehetünk haza, vagy Lucashoz. Utóbbi egy igazi csemegével kecsegtet, de a feladat nagyon húzós lesz. Először is egy négyajtós (ez fontos!),

gyors és kezes jószágra lesz szükségünk, úgyhogy lopjunk egyet – én egy szép méregzöld Bolt V8 Fordorral teljesítettem a küldetést, számomra ideális kocsi. Ha megvan a gép, mehetünk szerelő barátunkhoz.

15-11 You Lucky Bastard! – Lucas Bertone [405]

Újabb szerencsés kurafival fogunk találkozni. Lucas egyik haverja lövöldözésbe keveredett a kínai negyedben (elég problémás barátai vannak a mesternek), és most egy 45-ös által átlőtt hassal heverészik a flaszteren. Oda kell tépnünk, és elvinni őt Oakwood-ba, ahhoz a dokihoz, aki anno Sam barátunkat is összefoltozta a balul sikerült vidéki kiruccanás után. Lehet felkötni a fehérneműt… Ami a csövön kifér, tépjünk fel a kínai negyedbe. Vigyázat, nem a járdán heverő figura a célpontunk, hanem egy kis beugróban heverő ürge, aki mellett ott térdel egy barátja is. Álljunk az autóval annyira közel az áldozathoz, amennyire lehetséges, és klikk a haveron. Némi beszélgetés után szálljunk vissza, és amint a beteg is elhelyezkedett, gyújtsuk be a rakétákat. Az a baj, hogy a figura életereje fokozatosan csökken, ezt semmiféle trainer nem állítja meg ;). Én a Terranova hidat javaslom, ez a felső út, gyorsan átérünk a keleti részbe, és vagy a kórháznál, vagy az út végén forduljunk le jobbra New Ark felé, majd repüljünk végig lefelé. A doki háza egy vörös kőkerítés mellett van, az utca elején (vagy végén, ha úgy jöttünk). Húzzuk be a féket, és lehet őrülni – nekem kb. 10 másodperccel az idő lejárta előtt, 7, azaz hetes HP-val sikerült kidobnom a haldoklót. (Vigyázat! Ha a fickó elvérzik a kocsiban, a haverja kiugrik, és elkezd ránk lövöldözni!) Ha sikeres volt a mentés, menjünk vissza Bertone műhelyébe némi autópucolásra, és a szokásos tippre.

15-12 You Lucky Bastard! – Lucas Bertone2 [407]

Az ígéret szép szó. Egy igazi versenyló, egy Bruno Speedster 851 hever a sziget parkolóháza előtt (itt volt az a szép hirig nemrég). Menjünk oda, a piros-ezüst szivart könnyű megtalálni, csak a parkolóőrre kell figyelni, ha elfordult és elment a kocsitól, és rendőr sincs a közelben, nyissuk ki a gépet, és téphetünk haza új szerzeményünkkel.

16. Créme De La Créme (A krémek krémje)
16-01 Créme De La Créme – Salieri Bar (Salieri Bár) [410]

Salieri papa meghozza a végső döntést: Morellonak meg kell halnia! A ma este ideális alkalom, hiszen a főgonosz színházba megy. Csak oda kell hajtanunk, és amint 9 órakor vége az előadásnak, amolyan Keresztapás megoldással le kell teríteni őt a lépcsőn. Menjünk Vinnie-hez, kapunk egy Luparát, majd pattanjunk be egy tűzes és kezes gépezetbe – én a szép sárga Lassiter-t választottam, látványnak sem rossz, ahogy Paulie és Sam kigéppisztolyozik a kabrióból… Irány a kijárat.

16-02 Créme De La Créme – City (Város) [415]

Menjünk a szigetre, a színházhoz. Amint odaérünk, kiderül, előbb ért véget az előadás, és Morelli a szép ezüst limuzinon kereket old. Nyomás utána!

16-03 Créme De La Créme – Manhunt (Embervadászat) [425]

Érdekes feladat, ugyanis két megoldása is van! Morellit üldözve vagy lekanyarodik autója a reptérre (ez a könnyebb eset), vagy továbbmegy, le a térképről. (Ha jól figyeltem meg, az akkor volt, amikor balról próbáltam tartani vele a lépést, ezért nem kanyarodott le balra, így jobb, ha jobbról támadjuk.) Utóbbi esetben csak egy nagyon gyors autóval tudjuk a lépést tartani vele (például egy ugyanolyan Silver Flechet-tel, ha az államügyész kirablásánál sikerült elkötni egy ilyen típust). Morelli autója előbb-utóbb egy leszakadt hídon áll meg, csak annyi a dolgunk, hogy izomból lelőkjük a kocsit a szakadékba, és megnézzük a mozit. A reptéri akció kissé trükkösebb…

16-04 Créme De La Créme – The Airport (A reptér) [430]

Kiérünk a reptérre, és leáll a kocsi. A többiek neki állnak szerelni (miért nem én, a taxisofőr, azt nem értettem, de hát mindegy), nekünk annyi a dolgunk, hogy kipattanjunk, és megpróbáljuk leőlni a repülőgépet a lefűrészelt csővel. Hehe… Mindegy, rohanjunk előre a már jól ismert 1. hangár és a Zeppelin felé, ott lesz két testőr, őket kapjuk le, és futás a gép után – párat lőhetünk is, a móka kedvéért. Hamarosan befutnak Paulie-ék a megjavított kocsival, ugorjunk be, és kézbe véve a géppisztolyt lőjük tovább a repcsit. Talán nem kell mondanom, a két hajtóműre kell célozgatnunk, ha az egyik kigyulladt, vegyük kezelésbe a másikat is. Ha mind a kettő ég, lehet mozizni.

16-05 Créme De La Créme – Back To the Bar (Vissza a bárhoz) [435]

Tréfás kedvűek voltak a cseh fiúk. Azt mondja az írás, hogy menjünk haza vagy Lucashoz, de ha utóbbihoz hajtunk, Paulie közli, hogy fáradtak, dobjuk ki őket a bárnál, és ha akarunk, jöjjünk vissza. Tegyük ezt, tehát haza, ne álljunk be az udvarra, hanem kanyarodjunk a bár elé, ott kiszállnak a fiúk, mi meg mehetünk Bertonihoz.

16-05 Créme De La Créme – Lucas Bertone [450]

Lucas balra az asztalnál olvasgat. Mint mondja, két haverja egy körözött autót hagyott nála, amit-

ől rövid úton meg kellene szabadulni. A Crusader Chromium Tudor hátul parkol, Bertoni kinyitja nekünk a bal oldali kijáratot. Feladatunk, hogy a gépet elvigyük a világítótoronyhoz, és lőkjük a tengerbe. Sajnos itt nem segít a pihenős figura, amint „elévül" a körözés, újra is indul. A világítótorony az Oak Hill felé vezető alsó pályáról, az egyik kanyarból egyenesen vezető kavicsos úton érhető el (ez később fontos lesz a Freeride Extreme során!). Hajtsunk végig az úton, a végén egyenesen tovább, itt lehet lelőkni a gépet. Mivel eddigre pár fakabát a nyomomban lihegett, én megálltam, lelőttem a háromautónyi rendőrt (mindig annyi lesz…), majd az egyik járőrkocsit elkötve azzal toltam le a szikláról a verdát, azután az országútról egy kocsit ellopva visszahajtottam Bertoni műhelyéhez.

16-06 Créme De La Créme – Lucas Bertone 2 [452]

Lucas jutalma egy olyan gép, melyre nekem már régóta fájt a fogam – egy Celeste Marque 500-as modell. A járgány nem messze Pepe éttermétől, a Roy's Grill előtt parkol (és ugyanaz a rendszáma, mint az előbb tengerbe lökött kocsinak, csak úgy megjegyzem). Semmi extra, menjünk oda, bár nekem mindig elment onnan a csóka, mire odaértem, úgy kellett kirángatnom a kocsijából. Ha megvan a jószág, mehetünk haza.

17. Election Campaign (Választási kampány)
17-01 Election Campaign – Salieri Bar (Salieri Bár) [455]

1938. A város már Salieri kezében van, ám egy korrupt politikus, aki a bűn ellen szónokol, miközben a város bordélyainak fele az övé, és nem fizet egy vasat sem, az útjában áll. Itt az idő, hogy félreállítsuk. Épp ma tartja választási kampányát egy kis sziget parkjában, Central Island mellett. Odajutni bajos lenne, ám Vincenzo szerint egy jó mesterlövész puskával a régi börtön tornyából le lehet teríteni. Nosza! Menjünk a fegyvermesterhez, aki egy igen finom készséget, egy Mosin Nagant 1891/30-as távcsöves puskát ad kezünkbe, az orosz fegyverművesség egyik emlékezetes darabját, mellé persze kapunk egy 911-est is. A másik szépséget Ralph-tól kapjuk, egy tűzpiros Wright kupé. Csücss bele, irány a kijárat.

17-02 Election Campaign – City (Város) [460]

Menjünk a megjelölt helyre, és álljunk jobbra, a nagy kék kapu elé. Száljunk ki, induljunk visszafelé, míg az épület mellett meglátunk egy kis munkaterületet, valami csatornázók dolgoznak itt – amint odaérünk, egy munkás kezd óbégatni, hogy semmi dolgunk itt. Lőjük főbe, majd elmondom, miért. Klikk a csatornalejáraton, Tommy lemászik, odalent előre a másik létrához és akció.

17-03 Election Campaign – Old Prison (A régi börtön) [465]

A börtön udvarán vagyunk (ahova soha nem süt be a Nap, mint tudjuk…). Induljunk az épület fala mellett, míg eljutunk egy ajtóig. Menjünk be, majd balra át a két rácsos kapun, és fegyverrel a kézben óvatosan induljunk fel a lépcsőn. Idebenn csövesek tanyáznak, akik rosszhéven veszik a látogatásunkat, úgyhogy hamarosan sok hulla, és ugyanannyi fegyver hever körös-körül… Gyűjtsük be az arzenált. Kétfelé mehetünk, válasszuk a közelebbi ajtót jobbra, át a folyosón, a végén, a rácsos kapu előtti nyitott faajtónál óvatosan, odabent két fickó, így tehetünk szert egy pompás pumpás puskára. Menjünk ki az erkélyre, és – ez nem tetszett nekem, de ezért a cseh fiúkat kell szidni – pisztollyal vadásszuk le a blökiket. Vissza a lépcsőhöz, majd tovább a tűz mellett ki a szabadba, fel a falépcsőn, és be az ajtón. Ez viszont tetszett: ha bent a csukott ajtón akciózunk, Tommy berúgja az ajtót, ami fellöki a bent lévő rosszfiút, ő elejti a puskát – könnyű zsákmány. Ezután viszont óvatosan, seregnyi figura vadászik ránk (és viszont). Menjünk, amerre lehet. A végén a szobában balra elsősegélydoboz, kötözzünk, ha kell, majd mehetünk tovább. Egy kis kalitkában áldozat, azután folyosó, és lépcsőház. Induljunk óvatosan felfelé, ez nagyon finom, sok ellen, izgalom, ez kell nekem, nem benzingőz... Ha felértünk a torony tetejére, menjünk ki az ajtón.

17-04 Election Campaign – Prison Tower (A börtön tornya) [466]

Mosin Nagant elő, zoom, célozzuk be a szónokló politikust, ha megnyuvadt, felirat jelzi, hogy mehetünk haza. Dobjuk le a puskát, és menjünk le a lépcsőn, amíg tart, az épület legaljára. Sétáljunk ki, ha a kutyusokat nem terítettük le, akkor most nekünk esnek. Menjünk a kapuhoz, lőjük le a lakatot róla, majd szabaduljunk meg minden fegyverünktől! Amint kisétálunk ugyanis, egy detektív rohan hozzánk, és mint a filmeken, a lövöldözésre hivatkozva megmotoz. Ha nincs nálunk semmi, mehetünk tovább, mint a ma született barika, különben lövöldözés, autós üldözés – ha valaki erre vágyik, a csatornamunkást sem kell lelőnie az elején, mert akkor az utcára lépve rögtön felismer, és ránk küldi a jardot…

17-05 Election Campaign – Return To The Bar (Vissza a bárhoz) [470]

Ismét a szokásos választás – bár vagy Bertoni műhely. Utóbbi nagyon megéri…

17-06 Election Campaign – Lucas Bertone [485]

Lucas szokás szerint nagyon megörül nekünk, mert szokás szerint egy cimborája bajban van.

Kezd unalmas lenni a csóka… A feladat ezúttal, hogy öt perc alatt jussunk el a munkásnegyedbe, ahol meg kell keresni egy öltönyös emberkét, mielőtt a hekusok lecsapnak rá, és elhozni őt ide, a műhelybe. Oké, hajrá. Javaslom a Guiliano és a West Marshall hidat – szinte toronyiránt el lehet jutni az emberhez: amint a munkásnegyedben a hídról levezető út végéhez értünk, forduljunk balra, majd jobbra a két téglalábazatú épület között átvághatunk egy udvaron (a fakerítést követve, majd jobbra a garázssor mellett), és megállás nélkül, egyenesen át az úton, egy résnyire nyitott kapun áttörve a földúton kijuthatunk a negyed végébe, jelentős időt megspórolva. Az öltönyös ember feltűnő jelenség, fékezzünk le mellette, majd a kis közjáték után szép kényelmesen vigyük őt vissza Lucas barátunkhoz.

17-07 Election Campaign – Lucas Bertone 2 [487]

Citromsárga Lassiterünk egyedi tervezésű, igazán pompázatos Appolyon nevű bátyuskáját lophatjuk el a milliomos negyedből, ahol gazdája egy partin mulat. Nosza! Menjünk fel Oak Hillre, az autót könnyen megtaláljuk, látványos darab, hófehér, nagy fekete villámabrával az oldalán. Két gyanús fickó mustrálgatja, ha nekiállunk drótozni, rögtön összecsődítik a zsarukat. Menjünk oda hozzájuk, és az akciógombot nyomogatva bírjuk rá őket, hogy húzzák el a csikot. Ezután csak a posztos rendőrre kell figyelnünk, és mehetünk is haza…

18. Just For Relaxation (Csak a szórakozás kedvéért) 18-01 Just For Relaxation – Salieri Bar (Salieri Bár) [490]

Salieri papa érdekes munkával bíz meg minket: egy rakomány szivart kell meglovasítanunk. Hmm, ilyen piti tolvajlást… Menjünk Vinnie-hez, akitől baseballütőt és a jól bevált 911-est vételezzük, Ralphie pedig egy kellemes Lassiter V16 Fordorral lep meg minket. Irány a város.

18-02 Just For Relaxation – City (Város) [495]

Egy találkahelyre indulunk, a munkásnegyedbe. A jelölt helyre kissé nehéz odatalálni, hiszen egy udvaron van. Menjünk az iksz feletti enyhe kanyarhoz, a könyök közepén ott a nyitott ajtó. Guruljunk előre a ládához, itt jön egy kis filmetűd, melyben Paulie egy bankrablás tervével hozakodik elő, nem kérünk belőle… Szálljunk vissza a kocsiba, várjuk meg Paulie-t is, és irány előre, itt a másik kijárat, jegyezzük meg ezt is! Menjünk a kikötőhöz, és álljunk a kikötő bejáratával szembe.

18-03 Just For Relaxation – Transport Required (Kötelező fuvar) [497]

Várjuk meg az első teherautót, és kövessük! Hamarosan bekanyarodik egy szűk utcába, itt könnyen elévághatunk. Ráncigáljuk ki a sofőrt, de vigyázzunk, mert ha elszalad, könnyen segítséget hozhat! Én nem sokat teketóriáztam, lesomtam izomból a baseballütővel… Ha elfeküdt, ki kell kutatni, magunkhoz venni a papírokat, és irány vissza a kikötő. Még ne menjünk be, ugyanis előbb le kell rakni a szállítmányt, csak üres autót engednek be a kapun! Menjünk hátra a parkolóba, és szedjünk le mindent: álljunk a kocsi oldalához, akciógomb (néha megjelenik egy menü, „pick up box"), kissé vigyük arrébb, majd a fegyvereldobás vagy elrejtés gombjával dobjuk le. Amikor a platóra üres, hajtsunk be a kapun, a papírellenőrzés után benn is vagyunk a kikötőben.

18-04 Just For Relaxation – The Harbor (A kikötő) [500]

A villa kirablásához hasonlóan ez is egy kétféle vérmérséklettel megoldható feladat. Lehet egyetlen lövés nélkül végrehajtani, de le is lehet mészárolni a kikötő teljes populációját – ki melyiket választja…

A békés módszer: a ládák, amelyeket fel kell pakolnunk, nincsenek messze (feltűnő Scorsese import-export felirattal – hmm, csak nem Martin Scorsese-re utaltak a cseh fiúk, aki többek közt a játékot ihlető Aljas utcákat és Nagymenőket rendezte?). Ha elindulunk egyenesen, az első hosszú (bal oldali) raktárépület felső végében vannak, az ajtóban egy főnökforma fickó ácsorog. Kanyarodjunk be jobbra a kis közbe, és tolassunk rá a rámpára (merőlegesen), így könnyebb dolgunk lesz. Menjünk a fickóhoz és akciózzunk rajta – ránk förmed, hogy mit téblábolunk itt, amikor annyi a meló. Ő most elmegy pisilni, mi addig pakoljunk fel egy halom ládát az elosztó terembe (Dispatch Hall). Oké, főnök! Menjünk le, szemben ott vannak a ládák, a jobb oldali nagy raktárba kell őket bevinni, az üres raklapra. A közelben beszélget két melós, ha akciózunk rajtuk, Tommy megkéri őket, hogy segítsenek, így hármasban a húsz ládát hamar bepakolhatjuk. Most tessék figyelni: terhünket ne az eldobás gombbal tegyük le, hanem amikor megjelenik az életerő-kijelző felett egy kis felkiáltójel, nyomjuk meg az akciógombot! Ezt jó lesz, ha megjegyezzük, ugyanis a Free Ride Extreme egyik feladatánál emiatt sokan elvéreznek… Ha kész a pakolás, a főnök megnézi, és morogva bár, de elfogadja. Menjünk vele vissza a mi dobozainkig, és akciózzuk ismét a jóemberen, ekkor főhősünk szól neki, hogy várnak rá a vasútnál, ő pedig elcsámpázik. Nincs más feladatunk, mint szépen kényelmesen felpakolni a ládáinkat, és irány a kijárat… (Hanem akarsz annyit kajtatni, az első akció után, amikor a főnök elindul vécére, le is ütheti, bár ez elég rizikós!) A második vérengzős módszerben a buta AI segít

minket: a bejárat után közvetlenül jobbra és a parkolóban balra van egy-egy hármas csoport. Őket szép ügyesen el lehet gázolni – ha a teherautóval kivasaljuk az egyik csoportot, a másik trió szép nyugodtan beszélget tovább, nem avatkoznak közbe! Úgyhogy úriasan le lehet tudni ezt a hármast, majd jöhet a következő csoport. Ha mindenki elfeküdt, lehet fegyvert gyűjteni. Utána padlógáz előre, jobbra a második raktár falánál van egy újabb áldozat. Aztán előre és jobbra, ott az a nagy raktár, melynek emeleti ablakából Sergio kinyírásakor lőttek ránk. Fent három áldozat – ez azért jó, mert ha a kis lépcső mellé térdelünk, a lövöldözés zajára felrohanó őröket közvetlen közelről egyetlen puskalövéssel leteríthetjük, így se perc alatt takaros hullahegyet építhetünk a lépcsőhöz. Aki nem jön fel, azt a két oldalsó őrtől elvett Mosin-Nagan távcsövessel kényelmesen levadászhatjuk az ablakból. Ha minden csendes, pakoljunk fel, és mehetünk kifelé!

18-05 Just For Relaxation – The Trap (A csapda) [505]

Padlógázzal indulás vissza a megbeszélt találkahelyre, nincs messze. Leírom a legjobb útvonalat: egyenesen előre, az út végén balra, majd megint bal, és hamarosan jobbra, a két téglalábazatú ház között van egy kis átjáró (lásd előző küldetés, 485). Ennek végén kétszer jobbra – itt a kapu, jobbra alászedve befordulhatunk. Azt javaslom, hogy ne menjünk be a teherautóval, hanem álljuk el úgy a kaput (kissé ferdén megállva), hogy a plató végénél csak egy ember tudjon bejönni az udvarra, így könnyebb dolgunk lesz. Hátul, a láda mellett a falnál találunk egy puskát, szedjük fel, és rohamra. (Tapasztalatom szerint, ha az előbb a vérengzős módszert választottuk, ebben a feladatban jóval kevesebb dolgunk lesz...)

Az akció után Paulie-val irány vissza a raktárhoz, ahol kiderítjük, a szivaros dobozok gyémántokat rejtenek. Úgy tűnik, Don Salieri külön utakon jár, és minket csak kihasznál terveihez. És ha így van, miért ne akciózhatnánk mi is kedvünkre – Paulie bankrablásról szóló terve például egész más fényben tűnik most fel...

19. Moonlightning

19-01 Moonlightning – Paulie's Flat (Paulie lakása) [510]

Paulie szerint a bank kicsi, de sok lé van benne, és nem jól őrzött. Akár most is mehetünk terepszemlére. Kövessük haverunkat le az utcára.

19-02 Moonlightning – On The Way To The Bank (A bank felé) [515]

Semmi extra, kövessük Paulie-t, a magasvasúton átmegyünk a Belvárosba, a kiszemelt bankba.

19-03 Moonlightning – Reconnaisance (Felderítés) [520]

Paulie elmondja tervét: besétálunk, elüvöltjük magunkat, hogy „bankrablás", az őrök a fegyver láttán vagy a fegyvertől elfekszenek, Paulie a pénztárostól megérdeklődi, hol a széf kulcsa. A szemben lévő kis faajtó után jobbra fordulva kijutunk a belső lépcsőházba. Fent irodák, lent a széf, pár őrrel. Kipakoljuk, míg fent haverunk figyel, aztán uzsgyi. Minderre 5 percünk lesz, ugyanis ennyi idő alatt érnek a bankhoz a riasztott rendőrök. Egyszerű terv. Kell egy kocsi, meg fegyverek. A szokásos csatornák persze nem jöhetnek számításba, így autó terén Lucas-t kell felkeresni, lőszerszámért pedig egy Sárga Peti (Yellow Pete) nevű fószert, aki New Hoboken-ben, a régi Twister mozi melléképületének alagsorában árulja nem épp legális portékáit. Menjünk hozzá.

19-04 Moonlightning – Going Shopping (Bevásárlás) [525]

Menjünk vissza a magasvasúthoz, ahol leszálltunk az imént, és menjünk el vele egy megállót, a New Hoboken állomáshoz. Amint leértünk a járdára, hátraarc. Induljunk el egyenesen, át az úton, és vágjunk át a kis átjárón. Forduljunk balra, és máris meglátjuk a Twister mozit, a sarkánál balra át, és dörömböljünk be a vasajtón. Mindenkinek ízlésére bízom, mit választ, de ajánlott egy „hosszú csövű" és pár kéziszerszám vásárlása, ezeket el tudjuk pakolni, nem kell fegyverrel a kézben mászkálni a városban, ami nem hátrány – én egy Tommy, és a kínálatban szereplő négy pisztoly mellett döntöttem. Kössünk el egy kocsit, és irány Lucas műhelye.

19-05 Moonlightning – Lucas Bertone [530]

Barátunk persze egy kis szívességet kér, mint mindig. Egy Big Dick (magyarul Nagy Fütyi, hogy finom legyek) nevű haverjának kell leszállítani egy csomagot, aki nem messze, a belvárosban, az East Marshall felvonóhíd alatt dekkol, de, mondja szerelő koma, vigyázzunk, ne kövessenek. Ez úgyse fog menni, úgyhogy irány a megjelölt hely. Amint a hídra érünk, kb. a kék jel magasságában lesz mindkét oldalon egy-egy lépcsősor. Menjünk le, a falnál valóban ott támaszkodik Bigusz Dikusz (© Monthy Python). Adjuk oda a csomagot – hamarosan megjelenik pár rosszarc, némi tűzpárbaj és közjáték után mehetünk vissza Lucashoz.

19-06 Moonlightning – Lucas Bertone 2 [532]

Lucas egy amerikai gyártmányú, német tervező által megálmodott sportautót ajánl figyelmünkbe, egy Trautenberg Model J nevű 6800 köbcentis, nyolchengeres, háromsebességes csodát, 265 lóerő, 185 km/h végsebesség – bankrabláshoz ide-

álisˇ… Természetesen Oakwood-ban találjuk, a gimnázium elől szokott gazdája lehintózni a Belvárosba. Nosza. Amint odaérünk, máris elindul, menjünk utána, elég feltűnő piros-fekete jószág, kövessük, ha leparkol, fújjuk meg a járgányt. (Nekem mondjuk négy alkalomból négyszer az fordult elő, hogy a szerencsétlen flótás úgy kanyarodott be, hogy szembefordult valakivel, ilyenkor végtelen dudálás és tehetetlen ácsorgás következett, kénytelen voltam kiráncigálni a hülyéjét a kocsiból, és elhajtani – vigyázat, fegyver van nála!) Ha megvan a gép, menjünk Paulie lakására, egy nagy zöldajtós ház, dudáljunk párat, várjuk meg, míg lejön és beszáll, majd irány a bank.

19-07 Moonlightning – The Bank Heist (A bankrablás) [535]

Parkoljunk le a banknál. Menjünk be, fegyver a kézbe. Paulie előadja magát, mi térdeljünk a kis faajtó elé, hamarosan berombol egy őr, amint benyit, kapjuk le, majd vissza a bejárathoz, onnan egy másik őr tüzel a haverunkra. Szedjük őt is le. Paulie kifaggatja a pénztárost, aki elmondja, hogy a rács kulcsa itt van, de a széfé az igazgatónál. Menjünk a figura mögé, ott lóg a falon a kulcs, majd fel az emeletre. Odafent van egypár őr, fektessük el őket, majd menjünk be balra a dirihez (bal első, „director" feliratú ajtó). Ő urasága elárulja, hogy a kulcs a szekrényben van (ha szembe állunk az asztalával, akkor jobbra), vegyük ki (akciógomb), majd nyomás le az alagsorba.
A lépcsővel szembeni rácsot nyissuk ki, odabent két őr van, ha elfeküdtek, irány a széf, majd mozi. Menjünk vissza Paulie-hoz, és ugorjunk be a kocsinkba.

19-08 Moonlightning – Escape (Menekülés) [540]

Ez nem nehéz feladat, ugyanis elég közel van a kiszemelt búvóhely. Amint megjelenik a pálya, szedjük alá balra, majd az út végén kissé balra vágjunk át egyenesen az építkezési területen, a betonlapok alkotta úton, ennek végén egy újabb balos, és ott is a Pompeii bár – a kanyar után hajtsunk be a kék kapun, majd a másikon be a garázsba. Szálljunk ki, és akciózzunk Paulie-n. Ő azt tanácsolja, ki-ki menjen haza, ő magánál tartja a lét, hogy nejünk ne jöjjön rá semmire, és holnap osztozunk. Ennyi.

20. The Death Of Art (A művészet halála)
20-01 The Death Of Art – Paulie's Flat (Paulie lakása) [545]

Másnap borzalmas kép fogad. Paulie szabályosan kivégezve, a zsákmány sehol. A telefonból kiderül, Sam épp haverunkat akarta figyelmeztetni: Salieri mindent tud, és nagyon zabos. Mivel Sam ügyis az adósunk, felajánlja segítségét.

Találkozzunk a városi galériánál. Amint vége a mozinak, rögtön rohanjunk ki a lakásból, és le a lépcsőn (üres kézzel, fegyvertelenül!), mint akit ezer ördög kerget! Ugyanis befut a jard, és nem sok esélyünk van a négy fegyveressel szemben… Ha kijutottunk, ez a rész letudva.

20-02 The Death Of Art – City (Város) [550]

Mehetünk egyenesen a galériához, de persze ezt nem ajánlom, ló és fegyver nélkül nem sok esélyünk, miközben a fél város maffiózója minket keres… Ezért azt javaslom, függetlenül attól, mit súg a gép, először menjünk a fogai színéről elnevezett Sárga Petya fegyvermesterhez némi lőszerszámért (Thompson vagy Springfield és mindenféle pisztolyok ajánlottak), majd visszafelé ugorjunk be Bertone mesterhez.

20-03 The Death Of Art – Lucas Bertone [555]

Újabb szívességet teszünk Lucas-nak, mily meglepő. Egy arc halom pénzzel tartozik sok embernek, köztük szerelő barátunknak is, és most bujkál. Cherhez la femme, ahogy tanult orosz barátom mondaná (ne kötekedj: franciául tanult…), azaz keresd a nőt – a koma szükségleteit egy prosti látja el, aki történetesen az általunk pár éve kipreparált Corleone hotelben dolgozik. Menjünk oda, szálljunk ki a kocsiból, amint kijött a csaj, kövessük. (A templom mögötti saroképületbe megy.) Amint bement a házba, nyomás vissza a műhelyhez.

20-04 The Death Of Art – Lucas Bertone 2 [557]

Lucas egy felspécizett Thor 812 Sedan FWD-t ajánl nekünk. Most mindenki döntse el, hogy kelle ez neki – ugyanis a kocsit a kínai negyed használtautó-telepén őrzik, seregnyi bősz eb védelme alatt, tetézi a bajt, hogy lakat van a kapun, amit le kell varázsolni onnan – ez, és a sintérkedés könnyen odacsalja a zsarukat. Tehát, aki nagyon bízik magában, és száguldozni akar, menjen érte, aki nem, az hagyja a fenébe… (Ha a telepen minden elcsendesedett, a kocsiban ülve megvárhatjuk, míg a körözés elmúlik a fejünkről, a sebeinket kis kerülővel Bertone műhelyében bekötözhetjük.) Így vagy úgy, mindegy, a lényeg, hogy hajtsunk a galériához – és készüljünk fel életünk legkeményebb akciójára…

20-05 The Death Of Art – Grand Finale (Zárójelenet) [560-561]

A galériában meglepetés fogad. A jó Sam sajnálattal közli, hogy utunk véget ért, ő inkább a Családot választja, nem egy olyan vesztest, aki futni hagyja az Omerta-t megszegő árulót, megesik a szíve holmi prostin, és tetejébe bankot rabol… Amint vége a mozinak, ugorjunk hátra az ajtóhoz,

géppisztoly elő, aztán adj neki, idelenn két arc, a két oldalsó lépcsőn még pár. Ha elült a csatazaj, menjünk fel a jobb oldali lépcsőn, és tisztítsuk meg a szintet, majd mehetünk eggyel feljebb. Itt már keményebb akciók várnak ránk. A film közben térdelés, a végén menjünk a szobor fedezékébe, csak vigyázzunk, fejünkre ne dőljön a milói Vénusz… Hátulról, jobbról szedjük le először a fickókat, majd balra fent, és a bal felső sarokból. Ha elfeküdtek, menjünk fel, és keringjünk egyet, a lépcső feletti részen, a felső szintre vezető garádics mellett találunk elsősegélydobozt. Most még nem érdemes felmenni, mivel zárt ajtókra lelünk, először ezt a szintet kell megpucolni, rángassuk meg az ajtókat, amelyik nyílik, oda halál óvatosan akciózzunk be. Amikor minden csendes, mehetünk egy szinttel feljebb, mozizni.

20-06 The Death Of Art – Sam [580-585]

Sam elmondja, hogy a kis prosti visszajött a városba, és neki is könyörgött, mielőtt meghalt volna. Frank körül is szorul a hurok, és most mi vagyunk a Don első számú ellensége, mint gyenge, ugyanakkor igen veszélyes ember. Nos, így mennek a dolgok a maffiánál… Mint állat, kezdjük lőni Sam komát, két Tommy-gitár párbaja, nem semmi muzsika. Ha sikerül alaposan megsebezni az exbarátot, kövessük a vérnyomokat, újabb lövöldözés és hosszú film zárja a sort és a játékot.

1938 vége. Az évszázad pere kezdődik Amerikában. Thomas Angelo vallomása alapján több mint nyolcvan maffiózó kerül rács mögé vagy a villamosszékbe, Don Salieri életfogytig tartó börtönbüntetést kap. Az Angelo család új néven az ország túlsó felére költözik, és a világháborút is átvészelve élik békés napjaikat, míg egy napon meg nem áll a ház előtt egy autó, benne két férfival…

„Tudod, a világ nem az írott törvények szerint működik. Az emberek működtetik. Némelyek a törvények szerint, mások nem. Mindenkinek saját egyéniségén múlik, milyen lesz a saját világa, hogyan csinálja. És szükséged van egy nagy rakás szerencsére is, hogy valaki más ne tegye pokollá az életed. És ez nem olyan egyszerű, ahogy az iskolában tanítják. De jó, ha erős értékeid vannak, és megvéded azokat. A házasságban, a búnben, a háborúban, mindig és mindenhol. Én elrontottam. Paulie és Sam is. Jobb életet akartunk, de a végén sokkal rosszabb lett, mint a legtöbb emberé. Tudod, fontos, hogy tarts egyensúlyt a dolgokban. Igen, egyensúly, ez a helyes szó. Mert az, aki túl sokat akar, azt kockáztatja, hogy a világon mindent elveszít. És persze az, aki túl keveset akar az élettől, lehet, hogy semmit sem kap."

]{redenc

MAFIA – Free Ride Extreme

A Free Ride Extreme 19 küldetést tartalmaz. Ezen feladatokat a városban szerteszéjjel található, vadul integető munkásemberektől kaphatjuk meg, ha nem találnánk őket, a világítótorony ajtaján akciózva a játék felvillant róluk egy képet. (Kis főhajtás a Myst előtt.) Bevallom, nekem az egészből ez tetszett legjobban, mivel az emberkék környezetéből kell kitalálnunk, hol vannak, igazi kis puzzle, kár, hogy ilyen autós rohangálással elrontják… (Aki nem akar fejet törni, az ajtón való akció előtt támaszkodjon rá a térkép gombjára, ekkor ugyanis megjelenik a célpont pontos helye – ez a trükk alkalmazható a küldetéseknél is!)

Van egy főhadiszállásunk is, Oak Wood egyik festői házikója, nem messze a belvárostól. A szobánkban, ahonnan elindulunk, találunk egy „önfeltöltős" elsősegélydobozt, és mellette egy ajtót, melyen akciózva a küldetések között bármikor elmenthetjük a játékot. Az udvar elég nagy ahhoz, hogy jó sok autót belezsúfoljunk, ha beálltunk egy járművel, érdemes menteni egyet, így, mint a GTA3-ban, az adott járgány elérhető lesz a következő játékindítás után is. Vágjunk bele! Sétáljunk a házunkkal szemben csápoló polgárhoz, aki elmondja az instrukciókat, ezután bármelyik kollégájánál jelentkezhetünk. A feladatok bevállalásának sorrendje tetszőleges, ÁM CSAK AZ ELSŐ FELADAT UTÁN - HA NEM A LÁTHATATLAN EMBERES KÜLDETÉSSEL KEZDÜNK, NEM TUDJUK SZÁZ SZÁZALÉKRA HOZNI A JÁTÉKOT! Az összeállításnál figyelembe vettem, hogy vannak feladatok, melyhez egy másik küldetés végrehajtása segítséget jelent, az itt következő sorrend ezt tükrözi.

1. A láthatatlan ember

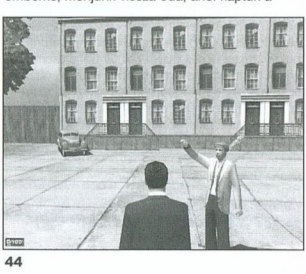
Tessék nyugodtan kiengedni a gőzt. Sok embernek meggyúlt a baja ezzel a feladattal. New Arkban, a Morellik törzshelye előtt kapjuk a feladatot, ahova annak idején molotov-koktélozni mentünk. (A térképen az ARK felirat alatti vízszintes, és a „K" betű mellett futó utca találkozásánál.) Egy láthatatlan embert kell követnünk (talán valamelyik Morello szelleme?). Persze valamennyit látunk belőle, de igencsak nyitva kell tartani a szemünket. A gond ott jelentkezett, hogy egy idő után a fickó megállt egy sikátorban, és elkezdett siránkozni, hogy nem akar meghalni. Ez akkor következik be, ha a játék során megöltünk egy fegyvertelen embert (akár Speedy Gonzalest is, márpedig sokan ezzel kezdenek, érthetően). Ilyenkor csak egyet tehetünk: újrakezdjük az egész Free Ride Extreme-t… Köszi, fiúk!

(Amikor a feladatért megyünk vigyázzunk, hogy senkit ne üssünk el, és ne karambolozzunk.)

Az emberünk útvonala egyébként a következő: elindul jobbra, át a kis közön, befordul jobbra, a sarkon ismét jobbra, de csak a második villanyoszlopig megy, hátra arc, átvág az úton, a fehér vakolatos háznál leguggol, majd az utca végén belép a telefonfülkébe. Ezután átvág az úton, kissé elidőz az egyik ajtónál, majd jobbra (lefelé) fordul, egyenesen továbbmegy, a kis beugrónál, a kerítés mellett ácsorog egy kicsit, majd elfut a magasvasút feljárója alatt, átrohan a túloldalra, és fel a peronra. Megvárja a második szerelvényt, felszáll az első fülke hátsó ajtaján, elmegy egy megállót a Guiliano Street-ig, itt az utolsó pillanatban kiugrik a kocsiból, lesiet az utcára, hátra arc, átvág az úton, szembe egy kis sikátorba. (Itt szokott megállni, ha már öltünk embert.) A kis köz végén jobbra fordul, némi guggolás után forgolódik, majd bal, egyenesen ki az út felé, ott ismét szerencsétlenkedik, elindul balra, és a téglaépület aljában, a kirakatok közötti kék dupla vasajtón bemegy. Ha idáig eljutunk, megkapjuk a jutalmautót, mely az út túloldalán álló, klasszikus '60-as évekbeli „fecskefarkú" Bolt-Thrower.
(Nem kell a fickó nyomában lennünk végig, érdemes egy-egy ponton bevárni, így könnyebb a feladat, a végén például megvárhatjuk a vasajtónál is…)

2. Öld meg Speedy Gonzalest

A feladatot házunkkal szemben, a sarkon kapjuk. Meg kell ölnünk Speedy Gonzalest, aki, ha szemben állunk az integető emberrel, balra, a fehér ház baloldali legszélső ajtaján jön ki. Ezért, aki nem akar sokat szórakozni, egy autóval állja el a lépcsőt (mellékeltem egy képet is, ha igaz, itt lesz valahol). Mivel a csóka (aki úgy néz ki, mint Carlo, egyik korábbi áldozatunk, csak lángok nyaldossák a bokáját) nem tud elfutni, odamehetünk, és tetszés szerinti módszerrel (ököl, baseball-ütő, melyet egy autótulajdonos férfiembertől zsákmányolhatunk, vagy pisztoly) hűvösre tehető. Aki a fair play szellemében üldözni akarja, csak tessék, rajta…Ha kimúlt a tüzes lábú emberke, menjünk vissza oda, ahol kaptuk a



feladatot, és már vár is ránk a jutalom, egy vidám Flower Power nevű hippiautó (kedvenc járművem!).

3. Mesterlövész

A belváros közepén, a nagy fehér felhőkarcoló előtt (menjünk végig a DOWN TOWN feliratot kettészelő úton északnak, egyenesen nekihajtunk az épületnek), mint szobor, egy szép fekete autó áll, az oldalának támasztva pedig egy jól ismert Mosin-Nagant távcsöves készség. Feladatunk, hogy levadásszunk három orvlövészt. Az első, ha az épületnek háttal állunk, balra a nagy szürke és barna ház közötti, alacsonyabb nyolcemeletes tetején dekkol, a második szemben velünk, a Bad Guy reklámtáblával jelölt alacsonyabb ház tetején van, a harmadik pedig jobbra, a fekete postaépület tetejéről, a Thompson tábla előtt tüzel. Érdemes berohanni az épület oldalához, hogy az előbbi kettő emberkétől védve legyünk, levadászni a „postamestert", majd jöhet a szemben lévő, végül a baloldali. A vadászat trófeája egy igazi „Batmobil", egy Manta prototípus.

Megjegyzés: célozzunk pontosan, ha marad két töltényünk, a most következő feladatot játszva megoldhatjuk!

4. A szépség és a szörnyeteg

A kínai negyed főterének északnyugati sarkában kapjuk a feladatot. Egy cölöphöz láncolt leányzót kell megmentenünk egy tengeri szörnytől. Ezen megint sokan elvéreztek, hiszen a szörnyt lőtték, pedig nem ez a feladat – azt írja, hogy szabadítsd ki a lányt, azaz a lakatot kell ellőni, hogy a csaj elfuthasson. Aljas…

Nagyon gyors autóval menjünk a feladatért (én egy Thor 810 FWD-vel oldottam meg), a trainer időmegállítása nem segít ezúttal ;)! Áldozatunk a belváros legdélibb csücskében található, a Rainbow Garden étterem mögötti partszakasszal. (Ez az a hely, ahol a főjátékban Paulie géppisztolya csödöt mondott.) Két útvonal lehetséges:

a.) Le egyenesen, alagút, végig a Szigetet átszelő főúton, majd az East Marshall híd, koppanóig.
b.) Végig a Terranova hídon, és vagy a kórháznál le New Ark felé (át lehet vágni a parkon!), majd az éles balkanyar (az ugratónál) után jobbra a harmadik utcán, a Hoboken-t jelző tábla előtt le, és végig (nekem ez jött be), vagy a Terranova után végig egyenesen és jobbra le.

Ha beérünk a parkolóba, ne álljunk meg, hanem az épület mellett robogjunk le a partra, a korlát majd megfog. A baloldali lépcsőfordulóban megállva a távcsövessel kényelmesen lelőhetjük a lakatot. E fegyver nélkül nehezebb a helyzet, a part sarkában, a kis fa alatt tudunk felmászni a sziklára, és lerohanni a lány feje fölé, innen vagy a feladathoz kapott Magnummal, vagy más pisztollyal tudjuk szétlőni a zárszerkezetet.

Ha a szépség meglógott, sétáljunk vissza a parkolóba, ahol már vár ránk a FRE leggyorsabb autója, a HotRod! (Elméletileg a Crazy Horse gyorsabb, de az szinte kezelhetetlen...)

5. Féktelenül

Ugyanebben a parkolóban, a Rainbow Garden előtt vár ránk egy teherautó. A munkásnegyed délnyugati sarkába kell eljuttatnunk, ám van egy kikötés: 30 másodperc alatt fel kell gyorsulnunk 34 mérföld per óra (kb. 55 km/h) sebességre, és ezt végig tartani... (Lásd: Speed [Féktelenül]) Igazából a gondot az okozza, hogy az éles, 90 fokos kanyarokban 45 körülire esik le a sebesség, márpedig ez végzetes.

Nos, a következő a megoldás: kézi váltásra kell kapcsolnunk, és a most leírt útvonalat (egy térképet is mellékelek hozzá, amit a Freeride feladatok leírása után találhattok meg) 2. fokozaton, max. fordulaton kell végignyomni, az alagútban 3.-ra kapcsolva. Így kb. 64 km/h-s tartós sebességet lehet elérni, a kocsi nem gyorsul be, és az enyhe kanyarokban a sebesség sem csökken a kritikus alá. (Persze a forgalom sokszor bekavar, de ezen semmilyen trükk nem segít, bár aki türelmes, a bevállalás előtt keresztbe állított autókkal blokkolhatja a forgalmat végig a pályán.) Az útvonal tehát: Egyenesen, át az East Marshall hídon. A végén, kb. 45 fokos szögben balra a galéria felé, melyet elhagyva jobbra lesz egy nagy parkoló, ezt kihasználva megoldhatjuk a nagyobb ívű, így gyorsabb kanyarodást jobbra. Végig a főúton, és a végén lágyan balra az alagút felé. Ennek bejáratánál 3. fokozat, a végén, rákanyarodva az útra vissza másodikba. Most jön a kritikus rész, itt játszik be sajnos a forgalom néha. Az út végén balra, majd még egyszer balra, aztán a végén jobbra. (Ez a főút, ezért elég széles, így a 90 fokos kanyarokat kb. 60 fokos szögben, átlósan bevehetjük.) A következő jobbos már enyhébb ívű, ezt kell követni végig, lesz benne még két enyhébb kanyar, de ezek már nem vészesek, a híd utáni második kereszteződést elhagyva balra, egy 45 fokos balkanyarral befuthatunk a célba. Sok sikert, és főleg sok szerencsét! Jutalmad egy Masseur Taxi, a 7. küldetés főfiának testvére...

6. Féktelenül 2.

Úgy látszik a készítőknek annyira tetszett az előbbi feladat, hogy lekopírozták. A parkolóból kijövet, balra, majd a kanyarban jobbra fordulva, az első kereszteződéssel szemben, a Lost Heaven Hardware Co. bejáratától egy Celesta Marque 500-ast kell semmi perc alatt átröpítenünk Central Island déli csücskébe, a parkolóházhoz úgy, hogy közben a kocsi sebessége nem csökkenhet 60 km/h alá, mert akkor felrobbanunk. Nincs túl sok mondanivalóm, ugyanúgy, mint előbb, 2. fokozaton padlógáz, az alagútban 3, majd vissza kettő és végig az úton. Jutalmunk egy újabb turbózott jószág, egy meglehetősen ficánkoló Disorder 4WD.

7. A félelem bére

Nem véletlenül választottam a híres regény- és mozifilm címét, hiszen feladatunk ugyanaz, mint ott: egy nitroglicerinnel megpakolt teherautót kell leszállítanunk Hobokenből, a magasvasút fordulója alól a város szélére, a munkásnegyed legvégébe. A sebesség itt nem lényeges (bár időre megy a feladat), a lényeg, hogy ne menj neki semminek. Van egy rövidebb út, amivel jelentő időt tudunk megspórolni, ezt leírtam a fójáték 17-06-os küldetésében is, de most megismétlem. Tehát: bal, kövesd az utat, a végén a balkanyarral, tovább, a T-elágnál bal, majd kanyarodj az úttal jobbra, irány a Guiliano-híd. Az Y-kereszteződés után jobbra megyünk, balkanyar, és jobbra fel a West Marshall hídra. Itt jön az említett trükk - szinte toronyiránt el lehet jutni a célhoz: amint a munkásnegyedben a hídról levezető út végéhez értél, fordulj balra, majd jobbra a két téglalábazatú épület között átvághatsz egy udvaron (a fakerítést követve, majd jobbra a garázssor mellett), és megállás nélkül, egyenes át az úton, egy résnyire nyitott kapun áttörve a földútón kijuthatsz a negyed végébe, jelentős időt megspórolva. (Mielőtt belevágsz a feladatba, érdemes lekövetni ezt az útvonalat, és áttörni előre a kaput!) Jobbra máris ott vár jutalmad, egy eléggé átalakított Ford kisteherautó, akit Masseur néven beceznek.

8. Bombaszakértő

Az Oakhill keleti oldalán végigfutó utca közepén, egy villa feljárója előtt kapjuk a feladatot: kilenc bombát kell hatástalanítani (eléállni, és akció rajta), nagyon rövid idő alatt. Érdemes a leggyor-

sabb autót választani a feladathoz, de ha ilyen nincs, kapunk egy Thor 812 4WD kabriót. A bombák helyei:

1. A feljáró végében, a kapusépület sarkánál.
2. Az oakwoodi főtér közepén a keleti fa tövében. (A kanyar után, a szalagkorlát végénél, a jobb oldali utcával szemben levágtathatunk a hegyről, majd két kanyar után megint elfogy a korlát, itt három kunkort is levághatunk, majd jobb, és vagy bal-jobb, vagy egyenesen, és a második utcán balra, itt a templom mellett, a bal oldali lépcsőn vágtathatunk le.)
3. A belvárosi templom bejáratánál. (Ez hamar megy, egyenesen, jobbra, majd balra, és ott is a templom.)
4. Central Island déli csücskén, a galéria középső ajtaja előtt. (A templom háta mögött, azzal szemben egy kis sikátoron át, egyenesen a főútra, jobbra ráfordulunk az East Marshall hídra, majd a bal-jobb kanyart kiegyenesítve ott is vagyunk a célnál. Ha maradt még időnk, forduljunk meg, háttal a galériának, ezzel időt nyerhetünk a következő szakaszra!)
5. A munkásnegyedben, a pályaudvar főbejáratánál. (Át a West Marshall hídon, mondjuk jobbra, a híd előtt jobb, majd kétszer bal, a híd után balra le a harmadik utcán, be a parkolóba jobbra. Ha időnk engedi, itt is forduljunk meg!)
6. A város nyugati szélén, egy elhagyott üzemépület ajtaja előtt. (Háromszor balra, itt az a kis átvágható szakasz, amit sokszor használtunk már, ezzel egyenesen kijutunk a városból kivezető útra, ennek végén le balra.)
7. Az olasz negyedben: Salieri bár, hátsó udvar, Ralph garázsában a vaslépcső tetején. (Az előbbi úton vissza, a híd előtt a parkolónál bal – jobb - bal, majd jobbra és be az ismerős kis átjárón.)
8. A nyolcadik az új börtönépület főbejáratához vezető lépcsők aljában, New Ark tetején. (A kis sikátoron és a parkon át az alagút felé, fel a kínai negyedbe vezető dombon, majd jobbra tovább, rá a Terranova hídra, aztán egyenesen, a végén ott a börtön.)
9. Hoboken, az Okhill-re vezető szerpentinnel szemben, a fodrászüzlet előtt. (Végig a főúton, tehát bal – jobb- bal és padlógáz.)

A legutolsót elég nehéz eltéveszteni, mert akkora, mint egy teherautó... Jutalmunk egy Bob Mylan 4WD nevű ugyancsak tüzes taxi.

9. Cserebere

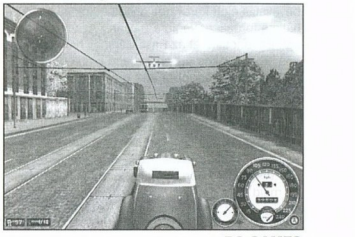
Hobokenben, az Oakhillre vezető szerpentin tövében kaphatjuk ezt a küldetést. Három, teherautóra pakolt versenyautót kell felcserélni egymással. Nem könnyű a feladat, hiszen sok időt vesz el a csere lebonyolítása. Íme a teendők:

1. Ahol a feladatot kaptuk, a hátsó udvarban van egy piros Ceasar 8C 2300 Racing. Ezt kell elvinnünk Central Island északi csücskébe, a régi börtönhöz, oda, ahol anno lemásztunk a csatornába. (Javaslom a Guiliano hidat, majd a híd végén le jobbra és fel északnak.)
2. Az itteni kék kocsit kell elvinnünk a munkásnegyedbe, a West-Marshall híd alá. (A helyet a híd lábától balra található, az olasz negyed felé vezető út melletti parkolón átvágva érhetjük el.)
3. Ezt a fehér Brubaker 4WD-t kell visszavinnünk Hobokenbe, a piros Ceasar helyére.

Jutalmunk egy Ceasar 8C Mostro, a piroska bátyuskája, igen vad jószág.

10. Repülj utána

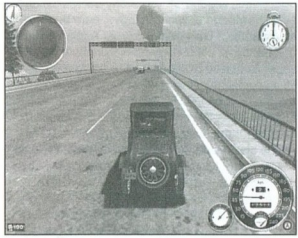
Újabb, minősíthetetlenül esztelen küldetés. Hoboken északkeleti csücskében, a nagy kanyar utáni mezőn, a vasúti alagútnál egy szépen dukkózott Celeste Marque 500-as vár ránk, ám úgy tűnik, ez a fajta gépezet ebben a küldetéssorozatban valódi robbanómotorral van szerelve. Ezúttal egy ketyegő pokolgépre csücccsenünk, a detonátor egy repülőgépben van, melyet követnünk kell. Ha a távolság a gép és az autó között 200 méternél nagyobb lesz, egyszerűen felrobbanunk. A távolságmérő ezúttal hangradar, minél közelebb a repcsi, annál sűrűbb a pittyegés. Két dolog a lényeg: egy, hogy tempósan haladj, ne veszíts a sebességedből, ne menj neki semminek és senkinek. Kettő, hogy tudd az útvonalat. Ez pedig a következő: fel egyenesen az úton, a végén balra, vigyázz a kanyarban, ki ne pördülj! Jön a csúnya jobbos, most a Guiliano-hídra vezető úton vagy. Lefele féltávnál vedd el a gázt, és készülj egy gyors és pontos fékezésre és egy jobbfordulóra, hiszen az alagúton kell átmennünk. Ez a legkegyetlenebb része a küldetésnek. Ha átértél, menj végig az úton, kanyarodj vele balra, majd rögtön az első jobboson le, a füvön ki tudod egyenesíteni kicsit a kanyart. Célnál vagyunk, tűzz végig az utcán, a végében ott vár ördögi jutalmad, egy Demoniac nevű szörnyeteg, a HotRod és egy gokart keresztezése, a küldetés második fele ennek hazaterelgetése, ez se kis feladat...



11. Háborús helyzet

Ez egy nagyon jópofa feladat, igen értékes díjazással. A new ark-i kórház lépcsője elől kell elvinnünk egy kisautót egy igen közeli helyre, a kínai negyed bejáratánál lévő parkolóba. Mivel az idő igen szűk, csak a Terranova-hídon át mehetünk, ám amint a közepére érünk, a híd fölötti zeppelinből szőnyegbombázás kezdődik. Annyi a teendónk, hogy amint beültünk a jószágba, padlógáz, és ne is engedjük fel többé. Tépjünk a hídra, maradjunk a jobb oldalon, és hajtsunk rá a kis ugratóra. Az senkit ne zavarjon meg, hogy a faszerkezet előtt kihagy a gyújtás, csak egy pillanatra se vegyük el a gázt! Elég lesz a lendület arra, hogy a legveszélyesebb szakaszt átugorjuk, amint leértünk, továbbra is egyenesen tartva az autót, padlón tépjünk tovább a parkolóhoz! A hátsó részébe kell hajtanunk, jutalmunk pedig a játék leghálásabb szerkezete, egy Black Metal nevű összkerékhajtású páncélozott gép, kis lövegtoronnyal és az elején tolólappal, nincs ellenfele…

Két másik tipp: a sebességszabályzót (F5) bekapcsolva, a híd bal oldalán maradva, a záróvonalnál ritkább az áldás. És a hivatalos fórumon olvastam egy nagyon piszkos trükköt is: az egyik kolléga a feladat beválalása előtt egyszerűen átlökdöste a kisautót egy másik kocsival a híd túlfelére, a parkolóhoz, majd start, egy gyors géppel átugratva letudta a bombázást, és visszaszállva a célautóba, bedőcögött vele a kijelölt helyre. Nos, ez is egy megoldás…



12. Mészárlás a sikátorban

A feladatot ott kapjuk, ahol anno a szivarrablásnál a találkahely volt, a munkásnegyedben, a „W" betű melletti enyhe könyöknél. Igazi akció következik (el se hiszem!), a kis belső udvarban és a sikátorban lévő összesen 9 rosszfiút kell kinyírnunk. Amint belépünk az ajtón, balra ott hever egy Thompson. Jobbra és balra az erkélyen lesz két-két gitáros kolléga, előbb a jobboldaliakkal végezzünk, utána a balosokkal. (Nagyon finom, ahogy a fa erkély alatt állva, a deszkát átlőve vadásszuk le áldozatunkat!). Ezután a kis átjáró után lesz egy-egy géppisztolyos, szintén jobbra és balra a házak erkélyén, majd a sikátor végén három puskás „Columbo". A hullájukon átlépve ott vár ránk jutalmunk, egy nagyon virgonc (szinte már kezelhetetlen) Black Dragon 4WD taxi.

13. Taxik a vízben

Érdekes küldetés: öt taxiban időzített bombaketyeg, úgy lehet elintézni őket, ha a taxit az idő lejárta előtt vízbe lökjük.

Javaslok egy kis előkészítést. Lopjunk egy Thor-t (mindegy, milyen modell, a sebessége és kezelhetősége a lényeg), és vigyük az első taxi mellé, ahonnan a feladat indulni fog. (New Ark, a Guiliano-hídtól nyugatra lévő partszakasz.) Lopjunk egy újabb Thor-t, és vigyük a kikötőbe, a Sziget délnyugati csücskébe, parkoljuk le a víz mellett. (Ha a kétszer kétsávoson jöttünk, jobbra fordulva az alsó útra, az enyhe kanyar után jobbra lesz egy utca, azzal majdnem szemben egy kis lépcsőn leugratva juthatunk le a partra, a kis fedett „hajóparkoló" mellé.) Egy újabb Thor-ral irány a West Marshall híd, átérve a nyugati partra az első utcán balra, majd még egyszer balra. Amint visszaérünk a híd lábához, jobbra le egy kis lehajtó. Menjünk le rajta a bal oldalán, és álljunk meg úgy, hogy egy másik kocsi még elférjen mellette. Ezzel elő van készítve a terep.

Lopjunk még egy Thor-t, és irány a kiindulópont. A kocsit hagyjuk fent a lehajtó előtt, orral északnak, és sétáljunk le az integető komához. (Két rámpa van, egy rövid meredek, és egy hosszú, elnyújtott, mi az előbbit fogjuk használni.) Üljünk be a taxiba, hajtsunk a vízhez, tegyük üresbe (kéziváltás addig, míg az N betű látszódik a kijelzőn) majd a korábban otthagyott „segédgéppel" toljuk a vízbe, ekkor megkapjuk a következő taxi helyét. Menjünk fel a rámpán (ez egy kicsit rázós, mert jól kell ráfordulni, és nagy lendülettel kell felmenni, különben fennakadunk!), forduljunk jobbra, mielőtt a híd alá érnénk, hajtsunk le jobbra a kis sikátoron, így kijutunk a főútra, irány előre, a negyedik utcán le jobbra (a vasút alatt), a kerítés után pedig balra, és máris ott vagyunk az építkezésen.

A taxi a legnyugatibb félkész ház keleti oldalán található, tehát jobbra a ház és a zöld fabódé között, majd újabb jobb a csövek mellett. Vigyük ezt a gépet vissza azon az útvonalon, amelyen jöttünk. A rámpán megállva tegyük üresbe a taxit, szálljunk ki, a kocsi engedelmesen begurul a vízbe, ha nem, az itt álló Thorral picit meglökhetjük, és máris mehetünk tovább. Irány a Guiliano-hídon át a Sziget (ismét a kis sikátort használva, majd élesen jobbra fordulva). A nagy Y-kereszteződés

után, a színháznál forduljunk balra, majd újabb bal, a híd felé félúton balra egy kék kapu előtt ott a következő áldozat. Parkoljunk le a jobb oldalán, orral a víznek, szálljunk át a taxiba, menjük a víznek oda, ahol a fal a legalacsonyabb, hagyjuk üresben, és a Thor-ral lökjük be a vízbe. A negyedik taxi a Szigeten, a „Fehér Ház" déli oldalán vár ránk. Innen nincs messze a kis lépcső, amelyen lejuthatunk a partra, a Thor elé, mellyel belökhetjük a vízbe. Az ötödik a munkásnegyedben, a kikötő jól ismert parkolójában vár ránk. Ez kissé mókás, mivel két taxit is találunk ott, az úthoz közelebbit válasszuk, azaz ha szemben állunk velük, akkor a bal oldalit. (A másikban nincs bomba…) Forduljunk ki a parkolóból jobbra, padlógáz előre, amint megpillantjuk a hidat, előtte jobbra ott az a bizonyos lejáró, ahol a Thor-t hagytuk, ezzel belökhetjük a tengerbe a gépet, és pontosan itt vár ránk jutalmunk, a mesterlövészkedését kapott Manta taxivá alakított változata képében.

14. Reggeli torna

New Ark felől áthajtva a Guiliano-hídon, jobbra a híd lábánál, a parkolóban vár ránk egy bőszen lengető fickó, egy ismerős Scorsese-féle ládával a lábánál. Amikor kiírta a feladatot, azt hittem, rosszul látok: fussd körül a háztömböt! Mi van?! Nosza rajta, egy kör nem a világ vége. Ahogy visszaérünk, jön az újabb ukáz: csinálj három guggolást! Hogy az a… Amint ez is megvan, újabb parancs: fogd a ládát, és kövess. Menjünk a figura után, jól nézzünk körül, ha átmegyünk az úton - ha elütnek, eltűnik a láda! Az alagút előtti kis parkolóba megyünk, ahol egy másik láda van. A fickó azt mondja, dobjuk le a ládát, és vigyük az autót a ménkűbe. Hehe, csakhogy ezzel nem teljesítjük a küldetést… A trükk az, hogy addig

kell próbálkozni, míg a másik láda mellé le nem tudjuk tenni a nálunk lévőt az akciógomb használatával (tehát nem a ledobás gombbal!!). (Ha megjelenik egy kis felkiáltójel az életerőkijelzőnk felett, akkor nyomjuk meg a gombot.) A „Bonus car received" felirat nyugtázza a sikeres végrehajtást, vihetjük az ütött-kopott, és félelmetes hangú Hillbilly 5.1 taxit. Igazán bájos darab…

15. Hiperűrsebesség

Nos, ennél agyamentebb feladatot én nem tudok elképzelni. Szégyen ide vagy oda, én simán kikapcsoltam az időt, mert képtelen voltam megoldani a feladatot másképp. Hobokenben kapjuk a küldetést (a térképen az első „O" betűt átszelő úton dél felé haladva, az „O" utáni első kereszteződéssel szemben). Egy versenyautóba ülve „csupán" annyi a feladat, hogy elvigyük azt a megjelölt pontra. Igen ám, de amint a gázra lépünk, körülöttünk elmosódik a táj, és minél jobban gyorsítunk, annál erősebb az effekt – őrület a köbön! Ráadásul a kis kék iksz, amint elérjük, máshová ugrik, és végül Central Island végébe kell eljutnunk. Tessék próbálkozni, sok ötletem nincs, legfeljebb annyi, hogy kerüld az ütközőéseket, és a kanyarok helyét nézd meg a térképen… Jutalmunk a feladathoz mérten elképesztő: egy Crazy Horse, azaz Őrült Ló nevű gép, mely azonnal felágaskodik, amint odalépünk neki! Már az is kihívás, hogy hazatereljük az istállóba…

16. Telefonfülkék

Ennél a küldetésnél megint kitört belőlem az állat, és minden átkot, ami eszembe jut, rázúdítottam a tervezők fejére. A feladat több akciófilmből is ismerős lehet: egyik telefonfülkétől a másikig küldözget minket egy ismeretlen, persze időre kell odaérnünk. A gond ott van, hogy ezek a fülkék hihetetlen módon el vannak dugva, nem beszélve az utolsóról… De menjünk sorba. A feladat kiindulópontja az olasz negyed, a Salieri bár nyugati vége. Az itt lévő fülkébe lépve, a telefonon akciózva a következő célnak a kínai negyedet jelölik meg, a jól ismert kis tér közelében. Itt persze féltucatnyi fülkét találunk – és még egyet, amelyre nem is gondolnánk: a térképen a CHINA TOWN „W"-je alatti vízszintes (kelet-nyugati) utca felénél északra fordulva, egy kis sikátorban, jókora faládák mögé dugva találjuk meg… A következő az alagút Sziget felőli kijáratánál vár ránk – pontosabban az fölött, a kis park előtt. Innen nincs messze a harmadik, egyenesen le, a Sziget déli végében, a kikötőnél, ahol a gőzös volt - és persze itt is van szívatás: a fülkét az élősövénnyel elkerített kisvendéglő teraszán találjuk, tehát a kikötőépület előtti parkolóban le kell állni, és futva megközelíteni a helyet. A negyedik megint trükkös: New Arkban, a Terranova híd melletti parkban találjuk. Ha ránézünk a térképre, látunk egy nagy négyszögletes épületet, és jobbra mellette két kicsit. A felső kis épület északnyugati sarkánál, fák mögé bújtatva találjuk a fülkét, megint csak gyalogosan tudjuk elérni. Az utolsó a leg-

nagyobb aljasság: az oakwoodi templomot jelöli meg célként. Ha a kis tér felől nézzük, a templom bal oldalán, a temetőkertben találunk egy sírkövet, melynek oldalán ott a fülke – én erről azt hittem eddig, hogy egy örökmécses, ugyanis épp akkora... Jutalmunk ördögi, mint a küldetés volt: egy tűzpiros Luciferion FWD, az oakwoodi teniszpályák melletti parkolóban találjuk.

17. UFO

A munkásnegyedben, az „U" betűn áthaladó T-alakú zsákutca nyugati ágában kapjuk a feladatot: egy velünk szemben integető földönkívüli követését! (Jézusom...) A lényt egy UFO felszippantja, így immáron egy csészealjat kell üldöznünk. Elég sok idő van rá, ám ennyi kell is, hiszen elég nehéz lesz lekövetni a szerkezetet, amely a világítótoronyhoz igyekszik, olasz negyed – alagút – East Marshall híd – Oakwood útvonalon. Ha elvesztenénk, keressük a jellegzetes fütyülő hangot. A célnál egy igazi „Vissza a jövőbe" stílusú autó vár ránk, egy Mutagen FWD, nagyon király!

18. Kövesd a füstöt!

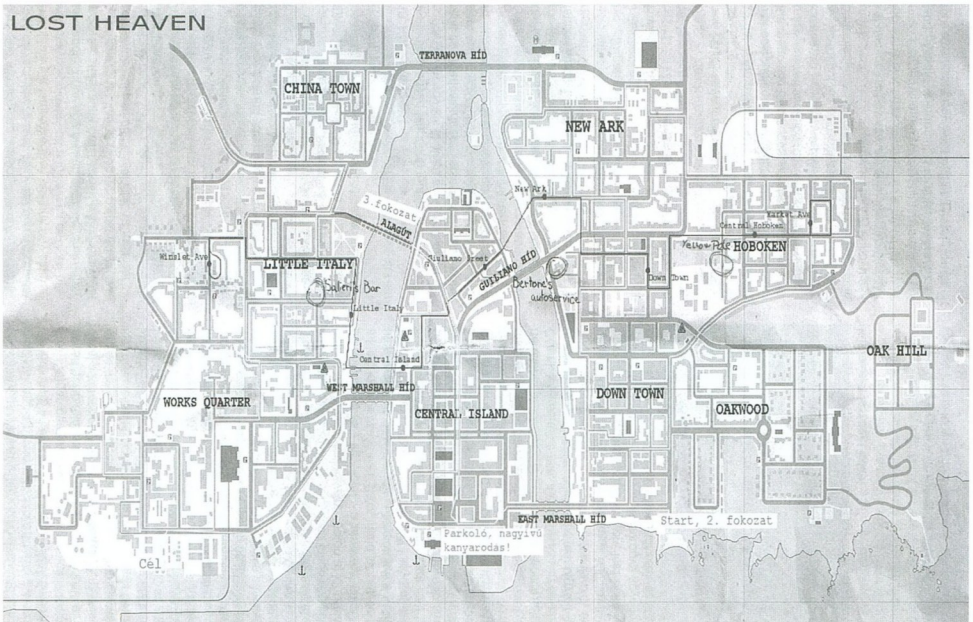
A munkásnegyed legdélibb főútjának délnyugati sarkánál van egy kis U alakú szűk utca. Itt vár ránk egy igencsak tüzes versenyautó, hogy öt perc alatt megkerüljük vele a fél világot...
Az útirányt az aszfaltból felcsapó bíbor füstoszlopok jelölik. Ne aggódjunk, ha nem látnánk éppen egyet, mindig a főúton kell maradni, a füst csak a nagyobb kereszteződésekben jelenik meg, jelezve, merre kell fordulni. Egyébként egy rendes kunkort megyünk, a főúton körbe olasz negyed – kínai negyed – Terranova híd – New Ark – Belváros – egy kör Hoboken körül – Guiliano híd – Sziget, déli nagyparkoló útvonallal. Jutalmunk egy nem kevésbé tüzes járgány, egy Flamer nevű kétüléses sportautó.

19. Benzin nélkül

Újabb esztelen feladat, csak türelmes játékosoknak. Hoboken legszélső, északkeleti sarkában, egy kis földes dombon vár ránk egy Trautenberg Model J. Ám a kocsi elég rendesen falja a naftát: ha odalépünk neki, pillanatok alatt kiürül a tank. Két megoldás lehetséges: üresbe kapcsolva egy másik autóval végiglökdössük a városon, a munkásnegyed legvégében található célig, ami elég melós megoldás, vagy kihasználva a város három benzinkútját „végiglendkerekezzük" az utat. Ez utóbbi verzió négy szakaszból áll, két könnyű és két nagyon gyilkos szakaszból...Kis gázadással induljunk el a síntartó traverz és a házfal között, majd elengedve a gázt csorogjunk le balra. Itt újabb gázadás, a lendülettel fordulás jobbra. Ez a főút egyenesen egy benzinkúthoz vezet, mindig csak annyi gázt adjunk, hogy kellő lendülettel átguruljunk egy-egy nagyobb szakaszt. Ez az etap elég könnyű, én úgy negyed tankkal szoktam ideérni. (Sajnos nem mindegy, hogy állunk a kúthoz: annak belső felén kell megállni, a vezető felőli oldallal a kútoszlop felé, amikor megjelenik az ismerős felkiáltójel, az akciógomb megnyomásával kis menü jelenik meg, hogy kiszállunk, vagy tankolunk (Refuel). Utóbbit választva Tamás bátya teletölti a verdát.) A következő cél a Sziget, az északi sarkában lévő kút. Ez elég húzós. Egyenesen menjünk fel a dombon, kicsivel a tető után engedhetjük neki a gépet. Menjünk le az első úton jobbra, majd a végén balra és rögtön jobbra (lágy, nagy ívű kanyarokat vegyünk, és a járdát is kihasználhatjuk!) ez egy elég jó kis lejtős pálya (eddig én kétszer nyomtam le a gázt). A végén kis gázadással balra, ez a főút vezet a Guiliano hídra. Ha kb. 15 km/h körül tartjuk a sebességet, a híd púpján átérve lefelé elég szép lendületet vehetünk. A híd alján kell figyelni, rögtön el jobbra a parkolónál, majd – figyelem! – a kanyarnál balra, a kis átjárón a vasút alatt. Balra, majd jobbra, az utca végén ott a benzinkút, de ez előtt kell egy U fordulót csinálni, hogy a parti út felől kanyarodjunk rá a kútra, mert így állunk jó irányban. Ez gyilkos szakasz volt... A következő könnyebb.
A West Marshall hídon kell átmenni, előre, az utca közepén jobbra, majd még egy jobb, és az enyhe kanyar után egy újabb jobbfordulóval fent vagyunk a hídon. A végén jobbra a parkolónál, majd még egy jobbos, és már ott is a kút, ezzel nem lehet probléma – ám most jön a neheze... Célunk a város túlsó fele, a régi tűzoltóság épülete (a térkép bal szélén egy kis T-alakú bigyó). A kúttól egyenesen az utat kell követnünk, pici gázadásokkal, hiszen hosszú a pálya. Miután bevettük a nagy derékszögű kanyart, lesz balra egy szűk kis sikátor, amelyen átcsorogva egyenesen átvághatunk a pályán, utána már csak az utat kell követni, és balra meg is látjuk az elég feltűnő kék-piros jószágot, mely a HotRod taxivá avanzsált tesója, Speedee 4WD néven. Tessék vele vigyázni, tüzes jószág, de a dallamkürtje isteni! Természetesen a két módszert lehet keverni, azaz egyenes, jó útszakaszokon másik autóval terelgetni a járgányt, mert tényleg nem könnyű a feladat...

Nos, ennyi lett volna az FRE. Sok sikert a fentiekhez, én meg csak reménykedem, talán egyszer megérjük, hogy akciójátékban fegyveres bónuszküldetések lesznek. Talán...

]{redenc


LOST HEAVEN
TERRANOVA HÍD
CHINA TOWN
NEW ARK
New Ark
3. fokozat
ALAGÚT
Winslet Ave
LITTLE ITALY
Salerno Bar
Little Italy
Giuliano Street
GUILIANO HÍD
Bertone's autoservice
Central Island
WEST MARSHALL HÍD
WORKS QUARTER
CENTRAL ISLAND
DOWN TOWN
OAKWOOD
OAK HILL
Central Hoboken
HOBOKEN
Down Town
EAST MARSHALL HÍD
Start, 2. fokozat
Parkoló, nagyívú kanyarodás!
Cél

ion the Sorcerer - Operation FP:Resistance - SWGB: Clone Campaign - Freedom For
and Theft Auto III - Soldier of Fortune II - The Elder Scrolls 3: Morrowind - Grandia
Might & Magic IX - Dungeon Siege - Die Hard: Nakatomi Plaza - Blood Omen 2 - Rune
VGB: Clone Campaign - Empire Earth - C&C Renegade - Jedi Outcast 2 - Commandos
oes of Might and Magic 4 - Might and Magic IX - Warlords Battlecry 2 - Warrior Kin
sciples 2 - Empire Earth - Return to Castle Wolfenstein - Wizardry 8 - Battle Realm
Serious Sam: The Second Encounter - Medal of Honor - Soul Reaver 2 - Empire Earth
Atalantis 3 - C&C: Yuri's Revenge - Myth 3 - S.W.I.N.E. - Deadly Dozen - Art of Magic
lien vs Predator 2 - Throne of Darkness - World War 3 - Harry Potter - Schizm - Oni
rcanum - Settlers 4 - GP3 addon - Original War - MechCommander 2 - Serious Sam
lone in the Dark 4 - Anachronox - Evil Island - Half-Life: Blue Shift - Hostile Waters
Operation Flashpoint - Diablo 2: Lords of Destruction - Emperor: Battle for Dune
Steel Soldiers - Technomage - Summoner - Fallout Tactics - Myst 3 Exile - The War
Clive Barker's Undying - America - Stupid Invadres - Mechwarrior 4 - Red Alert 2
Giants: Citizen Kabuto - Battle Isle: The Andosia War - No One Lives Forever
merican McGee's Alice - The Road to El Dorado - Age of Empires II: The Conquerors
bin Hood - Arx Fatalis - Age of Mythology - Lord of the Rings - No One Lives Forever
Icewind Dale 2 - Post Mortem - Platoon - Mafia - Alien vs Predator 2: Primal Hunt
e Thing - Medieval: Total War - Prisoner of War - Icewind Dale 2 - Neverwinter Nigh
Warcraft III - Neverwinter Nights - Zanzarah - Syberia - Freedom Force - Empire Earth
gon the Sorcerer - Operation FP:Resistance - SWGB: Clone Campaign - Freedom For
and Theft Auto III - Soldier of Fortune II - The Elder Scrolls 3: Morrowind - Grandia
Might & Magic IX - Dungeon Siege - Die Hard: Nakatomi Plaza - Blood Omen 2 - Rune
VGB: Clone Campaign - Empire Earth - C&C Renegade - Jedi Outcast 2 - Commandos
oes of Might and Magic 4 - Might and Magic IX - Warlords Battlecry 2 - Warrior Kin
sciples 2 - Empire Earth - Return to Castle Wolfenstein - Wizardry 8 - Battle Realm
Serious Sam: The Second Encounter - Medal of Honor - Soul Reaver 2 - Empire Earth
Atalantis 3 - C&C: Yuri's Revenge - Myth 3 - S.W.I.N.E. - Deadly Dozen - Art of Magic
lien vs Predator 2 - Throne of Darkness - World War 3 - Harry Potter - Schizm - Oni
rcanum - Settlers 4 - GP3 addon - Original War - MechCommander 2 - Serious Sam
lone in the Dark 4 - Anachronox - Evil Island - Half-Life: Blue Shift - Hostile Waters
Operation Flashpoint - Diablo 2: Lords of Destruction - Emperor: Battle for Dune
Steel Soldiers - Technomage - Summoner - Fallout Tactics - Myst 3 Exile - The War
Clive Barker's Undying - America - Stupid Invadres - Mechwarrior 4 - Red Alert 2
Giants: Citizen Kabuto - Battle Isle: The Andosia War - No One Lives Forever
merican McGee's Alice - The Road to El Dorado - Age of Empires II: The Conquerors
Battlecry 2 - Warrior
Heaver 2 - Empire Earth

korábbi számaink tartalmából

- végigjátszások minden mennyiségben

CD GAMES

www.cdgames.hu